平成8年5月30日発行第3巻第3号通巻第10号

OUR OPINIONS!

隔月刊

# ゲーム批評



## 胎動・アドベンチャー

「バイオハザード」 体験する「恐怖」の可能性

「ポリスノーツ」 古典的アドベンチャーの熟成

「TIZ」「エヴァンゲリオン」 デジタルコミックの是非

「リング オブ サイアス」 ひとつの魅力の方向性

Hゲームにおけるアドベンチャーの実験と革新

1996
Vol.9
JUNE

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

# 『なかなかやる書店』

**一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分、あとバックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう！）。**

＜北海道＞
札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）
＜青森県＞
青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）
　ドキドキ冒険島　青森店（サンロード青森よこ／浦町奥野351-1）
＜岩手県＞
盛岡市　さわや書店MOMO（盛岡駅より徒歩15分／大通2-2-14）
＜宮城県＞
仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区木町通2-6-53）
　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）
＜秋田県＞
秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）
　ブックシティピア 追分店（国道7号線沿い／下新城中野字琵琶沼290-1）
＜福島県＞
郡山市　見聞録（軍用道路沿い）
＜群馬県＞
太田市　アルファスポット飯塚店（太田公園より国道407へ向かって徒歩2分／飯塚町1080-3）
＜埼玉県＞
川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店上福岡店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）
坂戸市　Kブックス（東武東上線坂戸駅南口より直進左手／南町4-10）
熊谷市　文教堂書店　熊谷店（熊谷駅西商店街沿い／筑波2-66）
＜千葉県＞
浦安市　アークやなぎ通り店（やなぎ通り・神明裏停留所そば）
柏市　新星堂カルチェ5柏店（JR柏駅東口二番街アーケードの中）
千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）
＜東京都＞
秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート3階）
　書泉ブックタワー7階（昭和通り沿い）
　メッセサンオー（中央通り沿い）
　ラオックスコンピュータゲーム館1階（中央通り沿い）
　Ｔ－ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山駅（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18五反田ＮＴビル）
新大久保　一伸堂書店（ＪＲ新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１階ゲームコーナー
　京王ブックスプロムナード店（京王百貨店７階書籍売場）
　青山ブックセンター（新宿ルミネ1・5階）
　江崎書店新大久保駅前店（新大久保駅そば）
神保町　書泉ブックマート2階
　コミック高岡（靖国通り沿い）
杉並区　BOOK SHOP書楽（阿佐ヶ谷駅南口前）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ前）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフトリサイクルショップ ＴＯＭＡＳ（天神通り沿い／布田1-3-1）
　書原 つつじヶ丘店（OGビル2F 東つつじヶ丘1-2-4）
東久留米市　黒目書房西口店（西武池袋線東久留米駅西口すぐ）
町田市　BOOK'S　BAN BAN（町田街道バス停木曽住宅そば）
　久美堂東急ハンズ店（東急ハンズ町田店7F）
＜神奈川県＞
横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
　錦松堂書店（ＪＲ大口駅より大口通り第二商店街セブンイレブン大口店近く）
　まんがの森　横浜西口店（横浜駅西口東急ハンズの裏）
　栄松堂シャル店（西区南幸1-1-1シャル5階）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ　Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）
川崎市　みどり書房（新城北口はってん会通り／中原区上新城2-8-21）
＜山梨県＞
甲府市　リブロ甲府店（甲府西武店内6階）
＜新潟県＞
上越市　Mr.Books五智店（国道8号沿い）
新潟市　万松堂（古町通り6番町）
＜石川県＞
野々市　ブック宮丸金沢南店（野々市ジャスコそば／八日市1丁目）
＜福井県＞
福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）
＜岐阜県＞
岐阜市　自由書房鷺山店（岐阜メモリアルセンター）
＜愛知県＞
一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通り3丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫6階）
　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
　コミックワールド二昌店（中区栄3-27-7）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ精文館書店（康生通西2-20-2シビコ4階）
西春日井郡　武藤書店Ｓ・Ｃ店（西枇ショッピングセンター内）
豊橋市　精文館書店本店（豊橋広小路通り沿い）
＜滋賀県＞
草津市　村岡光文堂矢倉店（矢倉2-7-18）
＜京都府＞
京都市　ブックストア談（四条通り）
　駸々堂コミックランド（京都朝日会館2階／中京区河原町通三条上ル　恵比寿町427）
　丸山書店衣笠店（北野白梅町上ってすぐ）
＜大阪府＞
阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタ地下 2階）
京橋　駸々堂書店ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館4階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド1階（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館地下2階）
大阪市　ソフマップ7号店１階（浪速区日本橋3-6-18）
　プランタン博文堂書店（千日前通りプランタン内）
　ナンバブックセンター（中央区難波3-7-20）
池田市　甲川正文堂（池田駅前／堺町3-3）
＜兵庫県＞
伊丹市　ブック・ランドサンクス（尼宝線中野交差点そば）
川西市　グリーンブックス（能勢電鉄平野駅から徒歩1分）
姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手町第一ビル1階）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）
尼崎市　ダイハン書房園田店（阪急園田駅南口すぐ）
神戸市　ジュンク堂書店 漫画倶楽部三宮店（三宮センタープラザ西館２Ｆ）
＜広島県＞
広島市　中央書店紙屋町店（広島県民文化センター前／中区紙屋町2-2-26）
　中央書店サンモール店コミコミスタジオ（サンモール4F／中区紙屋町2-4-15）
＜岡山県＞
岡山市　ブックス飛行船　北方店（中国銀行法界院支店横／大和町2-726-1）
＜和歌山県＞
和歌山市　いけだ書店和歌山店（パームシティ和歌山２階／中野31-1）
＜香川県＞
高松市　ザ・シティ高松店（高松SATY 3F／福田町3丁目8-5）
＜愛媛県＞
北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）
＜福岡県＞
福岡市　福家書店（天神コア地下2階／中央区天神1-11-11）
　黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隈8-12-18）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）
＜大分県＞
大分市　ブックス豊後（JR敷戸駅ななめ前・大分大学そば／鷲野1012-1）

## 書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが《書店名、県名、住所、電話番号、お店の目印になるもの、ゲーム批評の取り扱い部数》を明記されたFAXを頂ければ幸いに存じます。（担当・松井）

# CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1996 Vol.9 JUNE

## 1 特集1

新ハードの性能の向上はゲームを何処へ導くのか…。



## 17 特集2



## 連載



## 48 ゲームソフト批評




*Illustration / Yasushi Nirasawa&WARP*
*Art Direction / Toshiaki Ishii*
*Cover Design / Ken Kaneko*
*Logo Design / Brahman co,ltd.*

# 「エネミー・ゼロ」移籍発表が業界に投げかけた波紋

**3月27日のPSエキスポ会場で発表されたワープ新作ゲームソフト「E0」のPSでの国内発売凍結とセガサターンでの発売決定。この発表が業界に投げかけた波紋とは何か。**

TOPICS

## PSエキスポ会場での突然の発表

去る3月27日、東京、晴海国際見本市会場で3日間にわたって開催されたプレイステーションエキスポ会場で、株式会社ワープ代表取締役、飯野賢治氏より、新作ゲームソフト「E0（エネミー・ゼロ）」の、PSでの事実上の国内開発の凍結と、セガサターンでの年内発売が発表された。同会場で飯野氏は、PSでの国内発売を西暦2080年まで延期すると発言。その理由として、流通問題を始めとしたSCEの姿勢に、信頼感を保ち続けることができなくなったことを挙げた。

この突然の制作転向は、PSエキスポという、いわばSCEのお膝元での発表ということもあり、ユーザーと業界に大きな波紋を投げかけた。編集部では、この発表に関して4月末にワープ、SCE双方に取材を申請。だが、

「すでに他誌で語り尽くしたことでもあり、実際にサターンでの開発を進めている中で、これ以上SCEに対しコメントをするのもどうかと思う。もし、SCEの佐伯氏がコメントするなら、取材に応じても良い（ワープ、飯野氏）」。

「これ以上この問題を引きずっても、双方とも良い結果にはならないと思う（SCE、佐伯氏）」

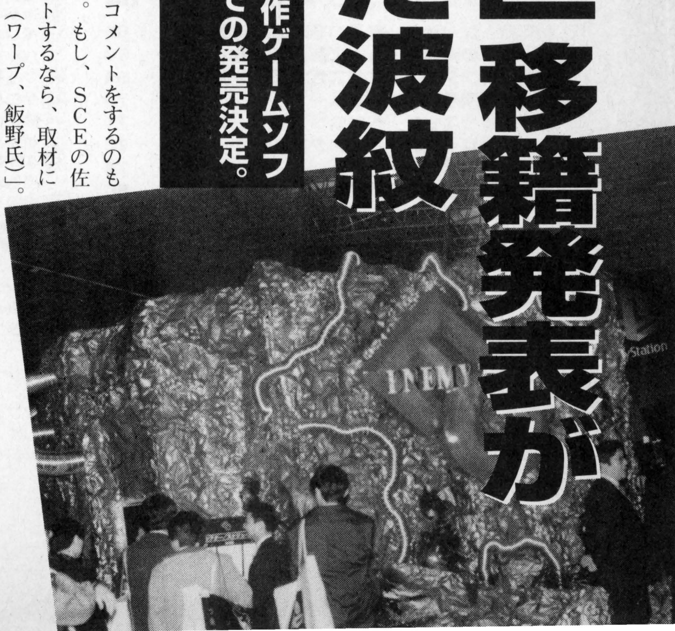
との回答を得た。そこで、編集部では、この発表に関してできる限り中立な立場から、その後の影響をレポートしてみたい。

TOPICS

## 飯野氏、SCE、そして周辺からの声

飯野氏は、今回の発表に関して、主に流通面やスクウェアの移籍などから、サードパーティ間の平等をうたいながら実際は大企業重視のSCEに信頼を保てなくなった、と他誌で繰り返し主張している。

「クリエイターにとって最大の喜びは、作品が一枚でも多く流通して世間の目に触れること。ところがPS版『Dの食卓』は初回が4万



エネミー・ゼロ

# E/0問題



セガ新作ソフト発表会で会見を行う飯野氏。

本で初日に完売し、リピートも少ない。一方でSCEは『ビヨビヨ』を40万本出荷し、店頭で余らせている」（PSエキスポでの飯野氏談）。「我々はクリエイターだ。感覚はレコード業界と同じで、発売元と喧嘩したら別の会社にあっさりと移ってしまうということをよく考えてほしい」（週刊東洋経済'96年4月13日号飯野氏談）。

これに対してSCEは「PS版『Dの食卓』は3DO版、SS版より後の発売。旬を過ぎていたから初回本数を4万本に抑えさせてもらった」（同号、SCE談）とコメントしている。また秋葉原でも「PS版『Dの食卓』の初回出荷に関しては、飯野氏の発言にも一理あるが、発注時にSS版の店頭価格が3000円前後にまで下がっていたこともあり、発注に二の足を踏んだことも事実だ」（ゲームショップ仕入れ担当者談）との声が上がった。

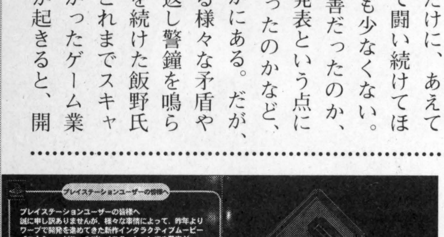
一方、編集部に寄せられたアンケート葉書によると、賛否両論に分かれた中でも比較的飯野氏に否定的な声が目立った。「はっきり言ってPSユーザーを馬鹿にしている。SCEに不満があるのはわかるが、イベントを滅茶苦茶にしてまで発表するべきことだったのか。少なくともユーザーには直接関係のあることではないはずである。（中略）もし『E0』に期待してPSを購入した人がいたとしたら、その責任をどうとるのですか」。これなどは、その代表例と言えるだろう。

また業界からは「前後関係がわからないと言うことが一番大きいのですが、やはり飯野氏の独り相撲という印象を受けました。初回本数に関しても、それほど弊害を感じたことはありません」（PS用ソフト開発者談）。「SCEへの疑問は正直感じる。だが会場で発表することはなかった。サードパーティを馬鹿にしてはいないだろうか」（PS用ソフト開発プロデューサー）など、特にPSエキスポでの発表に関して疑問視する声が多かった。

## TOPICS 批判点もあるが功績を忘れてはならない

流通や規制など様々な面で揺れるSCE。そんな中で、ことあるごとにSCEに対して異議を唱え続けてきた飯野氏だけに、あえてPS陣営に留まって闘い続けてほしかったという声も少なくない。飯野氏の選択が最善だったのか、PSエキスポでの発表という点に恣意的な点はなかったのかなど、批判される点も確かにある。だが、現在のPSが抱える様々な矛盾や問題点に対し繰り返し警鐘を鳴らし続け、問題提起を続けた飯野氏の功績も事実だ。これまでスキャンダルに極端に弱かったゲーム業界。社会的な問題が起きると、開発者はメーカーの陰に隠れ、メーカーは終始事なかれ主義を通し続けることが業界の常識だった。そんな中で、批判を恐れることなく、マスコミ上で正々堂々と主張し続けたクリエイターは希と言って良い。PSエキスポ会場で「ハードよりソフトが強いことを証明したかった」と言い残した飯野氏。その証明は、セガサターン版「E0」の発売で果たされるのだろう。そして実は、それこそがクリエイターとしての飯野氏の、ユーザーに対する責任の取り方ではないかとも考えている。

（編集部）


プレイステーションユーザーの皆様へ

プレイステーションユーザーの皆様へ
誠に申し訳ありませんが、様々な事情によって、昨年よりワープで開発を進めてきた新作インタラクティブムービー「エネミー・ゼロ」のプレイステーションでの発売が<中止>となりました。
この<様々な事情>をここで長々書くのは、開発を中止したにもかかわらず文句を言い続けるというようなことになるので、止めますが、「エネミー・ゼロ」の発売を待ってくれていたユーザーの皆様には、本当に申し訳なく大変な御迷惑をおかけ致しました事を、心からお詫びいたします。
より良い環境を求めた結果です。申し訳ございません。

「エネミー・ゼロ」に関しては、これよりセガ・サターンで、新たに開発を始めることになりました。
クリチャーデザインに韮沢靖、音楽にピアノレッスン等で有名な映画作曲家マイケル・ナイマン、効果音にバックトゥザフューチャー等で知られる小川高松を起用しまして壮大なスケールの作品が仕上がりそうです。
もちろん、CGとプログラムはワープによるものです。
また、CDが4枚組で6800円という価格も実現出来ました。
開発も順調に進めば、この秋頃に発売ができると思います。

最後に、「エネミー・ゼロ」のプレイステーション版を待ってくれていたユーザーの皆様に、重ねてお詫びいたします。

ワープ代表取締役　飯野賢治

各ゲーム誌に打たれたＰＳユーザーへの謝罪広告。
（THE PLAYSTATION Vol.27より転載）


導くのか…。
胎動…
チャー…



# 新ハードの性能の向上は ゲームを何処へ

　長い間低迷期にあった
アドベンチャーゲームが
徐々に人気を盛り返しつつある。
発売タイトル数は増加し、
ランキングの1位に輝くことも
決して珍しくなくなった。
　新ハードの登場、ポリゴンといった
新技術がそこに果たす役割は大きい。
　だが、私たちが見たいのは、
美しいCG映像やよく動くアニメーションの、
その先にある、言葉であり、物語なのだ。
　今、アドベンチャーゲームは
何を生みだそうとしているのか…

# アドベン

# 大いなる変革の予感

**ゲームの傍流へと追いやられてしまったアドベンチャーゲームが、32ビット機の登場で再び檜舞台に立とうとしている。アドベンチャーゲーム、その歴史を探る。**



## アドベンチャーゲームの登場

アドベンチャーゲーム（以下AVG）は、システムとハードによってそのゲーム性を変え、そして新たなゲーム性を取り込みつつ、変化に変化を重ねてきたジャンルである。

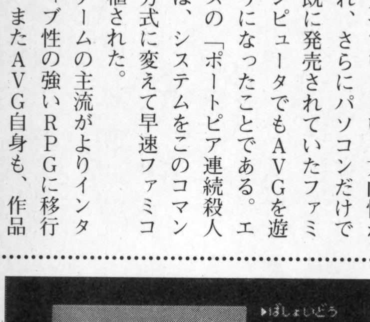
'80年代前半、「ミステリーハウス」というAPPLEⅡのソフトが日本に紹介された時から、日本のAVGの歴史が始まった。この作品は「ZORK」などに見られるような、文字情報だけを頼りに進むAVGしかなかった時代に、線画ではあるが、場面場面に応じた絵を表示したことが画期的な作品で、その後のAVGのお手本となった。



## アドベンチャーゲームコンシューマ機へ

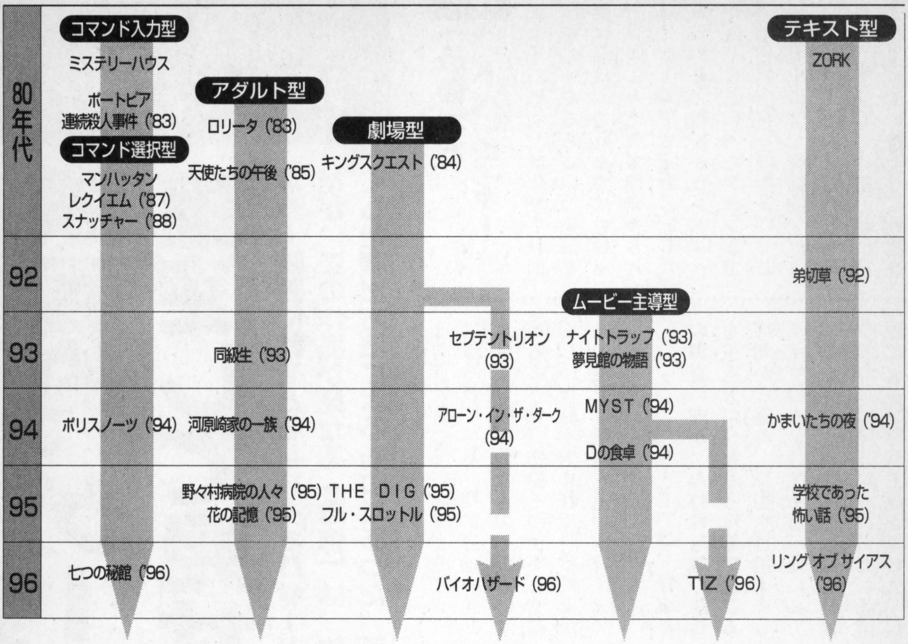
当時のAVGは「カギ、トル」などのように動作とその対象とを、キーボードから言葉として直接入力する方式をとっており、勢いAVGは言葉探し的要素の強いジャンルであった。ここに一石を投じたのが、'84年に発売されたパソコン用ソフト「オホーツクに消ゆ」（アスキー）である。この作品では、あらかじめ用意されているコマンドを選択してゲームを進めるという、コマンド選択方式が採用された。この転換がもたらしたものは大きかった。AVGから言葉探しというある意味煩雑な要素を取り除いたことで、物語をじっくり見せていくという方向性が与えられ、さらにパソコンだけでなく、既に発売されていたファミリーコンピュータでもAVGを遊べるようになったことである。エニックスの「ポートピア連続殺人事件」は、システムをこのコマンド選択方式に変えて早速ファミコンに移植された。

だがゲームの主流がよりインタラクティブ性の強いRPGに移行し始め、またAVG自身も、作品の持続性を求めた結果、物語を楽しむのではなく、コマンド探しが結局ゲームの主目的となってしまった。そしてAVGはゲーム性に乏しい、魅力のないジャンルへと




コマンド選択方式はＡＶＧを家庭へと導いた。写真は「ポートピア連続殺人事件」（FC版）　© エニックス

# アドベンチャーゲームの流れ



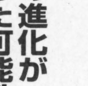

変貌していった。AVGは停滞の時期を迎え、アダルト向けのゲームにその活躍の場を移していったのである。



## ハードの進化が生みだした可能性

長き低迷状況の中、しかし光明は射し始めていた。CD-ROMの登場がそれである。記憶容量の大きいCD-ROMは、質の高い映像をAVGへと持ち込んだ。MDソフト「ナイトトラップ」や「夢見館の物語」といった作品はCD-ROMの可能性を見せつけた新しいAVGであった。だが、ハードの普及という壁に突き当たり、それは可能性だけに終わってしまった。しかしそれは大いなる可能性であった。

またAVGを出発点としながらも、そこからの脱却をはかろうとする動きもあった。サウンドノベルズはアドベンチャーの謎解きの要素を排し、シナリオの分岐とその選択によって変わっていく物語を見せようとしたゲームであった。サウンドノベルズは従来の「ゲーム性」の概念を拡大させたという功績を持ち、今なお素晴らしい作品を生み続けている。



## 新たなるAVGに向かって

新世代機が登場し、高い表現力を持つハードが標準となったことで、再びAVGが注目されるようになる。記憶容量の拡大だけでなくポリゴン、動画再生能力といった新しい技術を得たAVGは単に息を吹き返しただけでなく、更に次の段階へと進もうとさえしている。美しいCG映像で一つの世界を構築した「MYST」、ムービーを効果的に使用しゲームの新しい姿を見せた「Dの食卓」、ポリゴンによる現実感の高い空間を作り上げた「バイオハザード」。

ジャンル分けさえ難しいほどその方向性はさまざまだ。しかし確かに新しい何かをアドベンチャーは生みだそうとしている。

胎動は今始まったばかりだ。






体験する恐怖　その可能性

# 映画的、ゲーム的手法を駆使して見せる、新しい「恐怖」

**ホラー映画に範をとる「バイオハザード」は、表現と規制という点でも話題となった作品である。だが、この作品が見せる「恐怖」は、決して直接的な残酷表現によるものではなく、計算され尽くした演出方法によるものであった。新たに提示された「恐怖」とは。**

## 「恐怖」とアドベンチャー

古来より「恐怖」は作り手の創作意欲をくすぐるらしい。恐怖を扱った作品は、これまでにも様々なジャンルにわたり多数発表されている。ゲームでもそれは同じだ。ゲームの場合、特にサウンドノベルズやAVGといったジャンルで「恐怖」を扱った作品が多い。こういったゲームは、受動的メディアである映画や小説に選択肢を取り入れて、参加しているという感覚をプレイヤーに持たせ、物語をより深く感じることができるように作られている。特に最近のAVGはより映画的なものへ向かっているようだ。勿論その中から素晴らしい作品も生まれている。だが、その流れは映画を追いかけすぎているようにも見える。

「バイオハザード」は、怪事件の調査に向かった特殊部隊の隊員を主人公に、とある洋館で起こる惨劇から逃れ、脱出を目指す3DタイプのAVGである。既に40万本強を売り、現在もその数を伸ばし続けているこのゲームは、静止画によるコマンド選択型のAVGや、「Dの食卓」などといったムービー主導のAVGとは違い、リアルタイムに進行する、プレイヤー自らが恐怖を体験するゲームなのである。

ポリゴンによる客観視点演出によるアクションAVGのスタイルをとっている「バイオハザード」は、パソコン版でリリースされ、3DOやサターンにも移植された「アローン・イン・ザ・ダーク」シリーズに似ているとよくいわれる。だが、あくまで客観的視点や操作方法の基本的部分の類似に過ぎず、その内容や演出、そしてゲームの方向性には大きな違いが見られる。

## どんな恐怖を如何にして見せるか

「バイオハザード」には、映画「鳥」や「遊星からの物体X」「ジョーズ」「エイリアン」などを思わせるシーンが登場し、その恐怖をエッセンスとしてゲーム中に取り入れている。だが、本来この作品がその中心として描こうとしているのは、もっと人間の心の奥底から沸き上がってくるような、根源的な「恐怖」ではないかと思う。



# 胎動…アドベンチャー



英語のセリフに字幕という映画の手法。

それはプレイヤーに恐怖を与える最大の存在に「ゾンビ」を選択したことから伺えるのである。

未知のものへの恐れの感情。それが「恐怖」だ。そして、「バイオハザード」では、何が「恐怖」を感じさせるのかという点を踏まえて、敵となるモンスターが選ばれている。ゲーム中には狂犬、大蜘蛛、大蛇といったモンスターが登場する。彼らは確かにプレイヤーに心理的な負荷を与える存在であった。だがそれらの存在は見なれた生物の延長であり、プレイヤーが理性で認識可能な範囲である。いうなればRPGにでてくるHPの大きいボスキャラのような存在で、それは「脅威」であっても「恐怖」ではない。「バイオハザード」はそれらの存在を、一種の変化球として組み込み、メインとなる恐怖へのアクセントにしている。そしてもちろんメインとなる恐怖を生みだすのはゾンビだ。

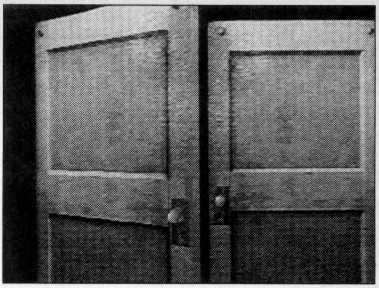
何故ゾンビは恐怖を生み出すのか。映画監督ジョージ・A・ロメロによって創りだされたモンスター、ゾンビは、人肉を喰らいたいというたった一つの思念に支配された生きる屍である。ロメロが秀逸だったのは、ゾンビを「人間に似て人間に非ず」という存在にしたことである。その動きは緩慢で、どこかぎこちない。犬や蜘蛛が、初めから人間とは異質なものとして認識され得るのに対し、ゾンビは外見上、自分たちと同じ範疇に属しながらどこかが違うという存在として描かれている。そしてそのノイズが嫌悪感と共に、人間の本能的な恐怖感を呼び起こすのである。そして「バイオハザード」では、「ゾンビ」の持つ根源的な恐怖を、様々な演出によって更に強めているのだ。

## BIOHAZARD 映画的手法を使った演出

「バイオハザード」は冒頭でも述べたように客観視点を採用している。これはキャラクターを取り巻く周囲の状況などを見せ、さらに立体的空間の広がりを感じさせるためによく使われる手法であるが、このゲームでは空間状況よりも主人公キャラクターと周囲の状況を構図的にいかに魅力的に見せるか、そして敵に襲われる際の恐怖をいかに見せるかということに主眼がおかれている。

主人公が階段を上っていくシーンで、カメラは主人公を横から捉える位置へと切り替わる。画面左半分には階段とそれを上る主人公、右半分には、主人公の位置からは死角になっている廊下が映し出されている。そしてそこにゾンビがいる。驚かすことを主眼に置けば、主人公の背後にカメラを置き、突然ゾンビを眼前に登場させるという方法も考えられるだろう。だがここでは、あらかじめプレイヤーに危険が迫っていることを教える。だが主人公は階段を上っている途中でもう引き返すことはできない。そこに、すべての状況が分かっているが故に生み出される、焦りに似た恐怖が生まれる。ゾンビを特徴づける、動きの緩慢さが生み出す真綿で首をしめるような恐怖に合った演出方法である。こうした画面構成による演出は必ずしもすべてが上手くいっている訳ではない。だが、ゲーム全編を通して様々な位置に配されているカメラや照明は、その局面において、プレイヤー





ゆっくりと開く扉は恐怖感を生んでいる。

に効果的に恐怖を与えるよう配慮されていることをうかがい知ることができる（実際、映画などでも恐怖シーンを撮るためのマニュアルは無い。それは監督が感覚として持っているものであり、効果的な構図を決めるにはかなりのセンスが必要なのである）。

## テンポ、そして音が生み出す「恐怖」

さらにムービーシーンの効果的活用も重要だ。最近のAVGの多くは、ムービーシーンによって、通常のゲームの中では見せることのできないクオリティの高い映像を見せ、ゲーム内の状況、イメージの補足をおこなっている。そしてムービーシーンを入れることの効果にはもう一つ大事なことがある。「Dの食卓」では、決まったルートを探索するスタイルから生じる一定のスピード感に変化をつけるためにムービーが入れられ、プレイヤーに緊張感を与えていた。「バイオハザード」にもほぼ同じことがいえるのだが、プレイヤーのスピード感が「Dの食卓」とは違う。「バイオハザード」はプレイヤー自身がキャラクターを操作する部分が格段に多いため、恐怖や焦りなどから、ゲームのテンポがおのずと速くなってしまう。そこへムービーを入れることで、焦るプレイヤーにブレーキをかけているのである。このブレーキにより、更に恐怖の度合いが増し緊張は高まるのだ。

また、音も恐怖をうまく引き立てている。その中でも特に効果音がうまく使われている。例えばキャラクターの歩く音が床面の違いによって作り分けられているのだが、それが視覚的情報と一致していることから、建物、屋外をよりリアルに感じさせている。また、ゾンビたちモンスターの足音、息づかいを聞かせることで、プレイヤーにその気配を察し、およその距離を読み次の行動を判断させる。音に神経を集中させたプレイへとうまく導いているのだ（発電所において鳴り響いていたモーター音はいい意味でストレスとなり、あの部屋によってさらに心拍数が上がり、心の焦りを生み出していた）。

恐怖を感じさせる演出が効果を生むためには、プレイヤーと主人公との一体感もまた重要な要素として挙げられると思う。客観視点によって克明に描かれているキャラクターは、プレイヤーのキー操作にシンクロしてリアルに動き、その動作に連動して響く足音ともあいまってキャラクターとプレイヤーとの一体感が生まれている。ラジコン感覚でキャラクターを動かす特殊な操作方法は若干の戸惑いを生むが、それがかえってキャラクターの動きに個性を生む結果となり、そこから生まれる焦りがさらなる恐怖となっているのである。

「バイオハザード」は根源的な恐怖を見せるという目的の演出のうまさが群を抜いている。それに加えて、リアルタイムな3Dシューティング要素による爽快感や、自由度のある探索など、他のAVGにはない、ゲームならではの快感を持たせたことで、映画や映画的なゲームといわれるものとは一歩違う新しい方向性を見せている。

## さらなる恐怖のための提言

これだけ作り込まれていながらも残念に思われる部分が見受けら




持てるアイテムの少なさは緊張感を生み出す。

**読者の主張**

ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

やっぱり悪いイメージがあるみたいで、僕は自分を「ゲームフリーク」と称しています。「オタク」は死語。

（福島県　加澤　靖）

# 胎動…アドベンチャー



残酷描写は「バイオハザード」の恐怖の一部に過ぎない。

れる。今回、瞬間の恐怖の演出にかなりのこだわりを見せているが、登場人物たちが見せるドラマの部分がうまく語られておらず、物語として薄味になってしまっている。又、ゾンビに喰われるとゾンビ化してしまうこと（ゾンビ映画の「ルール」であり「魅力」）がなかった。もし仲間が喰われて、ゾンビとしてプレイヤーの前に現れたなら、大きな決断と悲しみがあったに違いなく、ドラマ性にも厚みが出たに違いない。ゾンビを倒したあとの死体が残らないのも不自然に思えた。倒した直後はあるのだが、別フロアにいくとグラフィックが消えているのは、やはり現実感が半減してしまう。惨劇の跡があるからこそ、あの時の恐怖が残り、次の恐怖に震えるのである（敢えてカッコ内にとどめるが、ゲーム中すべてが洋画風に英語で統一され、雰囲気とマッチしているのだから、エンディングは日本語の曲じゃなくても良かったのでは）。

「バイオハザード」は、AVGというジャンルの中、新しい一つの方向性を打ち出した。それは映画ではない、あくまでゲームとしての本来の快感的な部分を持たせながらも、恐怖というテーマに合う素材を厳選し、さらにそれを実にうまく演出することに成功している。「バイオハザード」はプレイヤー自らが体験する恐怖を表現したのである。

**プロフィール**
岡元建三
（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。
造形アーティスト。
TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。今は、宇宙人と悪魔の制作に追われる毎日。丁度この号が出る頃にSMHの3号が発売されている。

SPECIAL SELECTION

## あまりに哀しい映画「ゾンビ」

「ゾンビ」はジョージ・A・ロメロ監督の商業映画デビュー作にして、ゾンビシリーズの記念すべき第1作「ナイト・オブ・ザ・リビングデッド　ゾンビの誕生」に続く作品だ。TV局につとめる男女とSWATの隊員2人がゾンビから身を守るために郊外のショッピングセンターに立てこもる。そして襲い来るゾンビたちとの血みどろの死闘が繰り広げられる……のではない。4人は早々に安全を確保し、物資の残されたショッピングセンターで何の不自由ない生活が始まる。そして映画は、4人の生活を淡々と描いていくのだ。ゾンビに囲まれるという恐ろしい状況に置かれながら、刹那的な欲求に身を任せる主人公たちの姿はどこか悲しい。

彼らの平穏な生活を打ち破るのは仲間であるはずの人間たち。物資を狙って襲ってくる暴走族は、かつては人間として普通の生活をしていたゾンビたちを何のためらいもなく遊び気分で殺していく。

人肉を食べたいという欲求のみに突き動かされる、純粋無垢な存在としてのゾンビと人間を対比させ、人間の醜さを表現するのは前作「ナイト〜」から変わらないロメロのスタンスである。

ただ残酷なだけの後味の悪いホラー映画と違い、ロメロのゾンビ映画は、見終わったあとになにかやるせない気持ちを残してくれる。

次第にゾンビと化す友を、銃を片手にただ見守る。こんな悲しいシーンって今まであっただろうか。



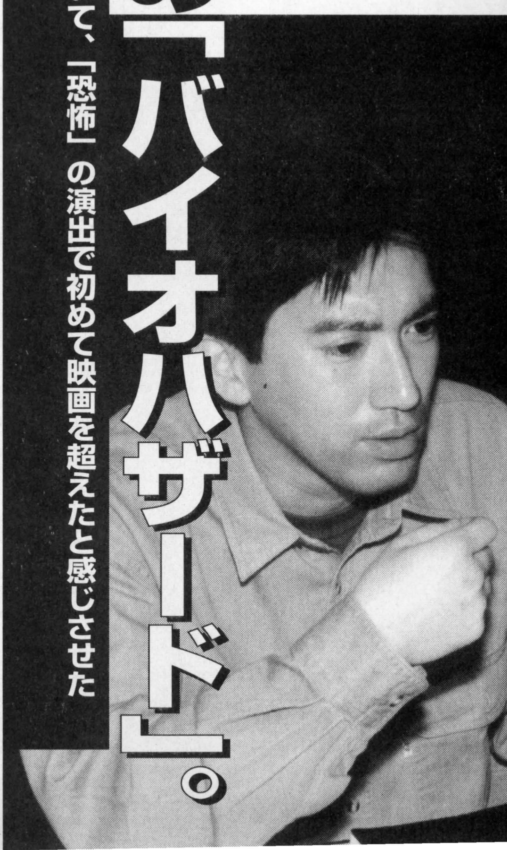

「ゾンビ　ディレクターズカット完全版」
アスク講談社より￥12,800で発売中

**バイオハザード【AVG】**　メーカー：カプコン／機種：プレイステーション／価格：￥5,800／発売日：'96年3月22日

BIO HAZARD SPECIAL INTERVIEW

バイオハザード　ディレクター／総指揮
## 三上真司氏インタビュー
# 映画ではなく、ゲームとしての「バイオハザード」。

**映画コンプレックスの強いゲーム業界において、「恐怖」の演出で初めて映画を超えたと感じさせた「バイオハザード」。鬼才三上真司が語る!!**



BIOHAZARD
### ゾンビって実は滑稽で哀れな奴らなんです

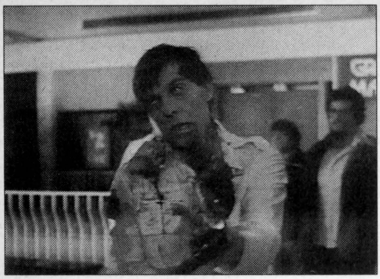
**編集部**（以下編）：「バイオハザード」のコンセプトは何ですか？

**三上**：今回は、ユーザーに、ゲームを楽しむというより、むしろワーっと怖さを体験してもらいたいと思って作りました。あとは、昔見た映画で「ゾンビ」（前項参照）ってありますよね。その映画を見て、俺だったらこうするのにな、というのをすごく思ったんです。でも、映画だからこれできないやん、ゲームだったら、それができる、映画の主人公になれるよと。それがどうしてもしたかったんです。そこが一番大きいところですよね。

**編**：「バイオハザード」を見ていると、ゾンビが主役というか一番印象に残るゲームですよね。今までゲームで出てきたゾンビというのは、みんなすごく強くて、モンスターだったような気がするんですけど、実はゾンビってもっと哀れで、弱者な気がするんですよ。そういう部分をすごく見られていて、かなりゾンビというものに対して思い入れがあるのかな、と思いまして。

**三上**：無意識のうちにゾンビに対してこだわりがある方なのかな。大学生の時に、ホラー映画に2年間もかぶれていた時期があって、その時に集中してガーっと100タイトルくらい見たんですよ。でも、ゾンビ観というのは、頭の中で全然固まってはないんです。哀れな奴ら、みたいな。ちょっと滑稽なんですよね。だけど油断していると、エライ目にあうよと。逆に怖さを引き出す上では、すごく格好のシチュエーションを作れる存在かな。恐怖ってやっぱり、開き直った時に、怖くなくなっちゃうんですよね。あくまでもがけば助かるんちゃうか!?　というとこ

## 胎動…アドベンチャー



映画「ゾンビ」から。仲間だった「ヘリ坊や」。人間だった時の記憶をたどって隠れ部屋までやってくる。哀れ。

ろで怖さがピークに達する。完全にダメだと観念したときには、何もしなくなっちゃうし、それは恐怖ではなくて、諦め。ゾンビというのは、こっちがもがけば助かるんちゃうか、でも、ミスったらアウトよ、というある意味ゲーム的な部分と、あとは、見た目的には一番インパクトがありますよね。他の動物が腐っていったりとか、変形したり巨大化するのよりも、人間って顔色が青いだけで、こいつなんか具合が悪いんちゃうか、とか、分かりますよね。ちょっと目の焦点がずれているだけで、こいつちょっと危ないやん、という。

そういうところですごくゾンビというのは、気味の悪い方向に人間に近いところから変化させていった。怖さが本能的に実感しやすい。他の敵というのは、ゲーム的に殺されるというところで非常に、ゲーム的な怖さでしかないんです。

編：確かに、わだかまりますよね。ゾンビの怖さって。

三上：ええ。それが一番よく出てるのは、頭バーンとふっとばして、血がどうっと出ますよね。出ながら2、3歩歩きますよね。別に死んでいるんだから、怖ないねんでと分かっていても、怖い。初めてならびびっても、何回やってもびびるということは、これは本能的なものがあるんじゃないかと。館の中で、恐怖を盛り上げるシチュエーションというのは、敵だけじゃなくて、空間全体で出来るものですから、ゾンビというのは、例えば洋館だったらどこにいてもおかしくないよ、という部分で。ひょっとしたら、ドアも開けて来るんちゃうか？　とか、なんとなく、どっかの部屋に逃げ込んでも、かぎつけて来るんじゃないかとか、見えないところで近付いて来ているんじゃないかな、と。それが、動物だったら、嗅覚とかを備えたやつを別として、どこかに逃げ込んで、そこを突き止めて来ることはしないですよね。人間が本来持っていた、本能的な部分というか、学習した部分で、自然に何となくドアを開けて、廊下を歩いてくるんじゃないか。僅かな知能というか、そういう部分が逆に怖いという。開けたらすぐそこにいそう、みたいな。犬はそんなことなくて、待っていることないですよね。

編：犬は、びっくりしましたけど、そんな怖くなかったですね。ゾンビが一番怖くて。先ほどの映画の「ゾンビ」も、ラストに元仲間だった奴がエレベーターの中でゾンビになるシーンがあって。あいつが記憶をたどって隠れていた部屋に来ますよね、もの凄く怖い。

三上：あれやですよね。

### 「怖い」ゲームを引っ張る圧迫感と爽快感

編：「バイオハザード」は館の照明など細部までこだわられて、雰囲気など非常に怖い作品になっていましたよね。

三上：結構最初は、テンション上げすぎて、怖すぎるとやってもらえないんじゃないかと心配でした。昔、「弟切草」をやって、会社でやるのはいいんですよ。でも家に持って帰ってやったら、めっちゃ怖い。30分くらいでやめて、もうやりたくない。それは気いつけなあかんな、という。コンセプトは「怖すぎれば怖すぎるほどいい」としてたんですけど、僕個人としては怖すぎたら、やらへんな、と思いまして。

編：そうですよね。ただ、「バイオハザード」はやらせる魅力はありますよね。怖いのと同時に銃を打つ快感とか爽快感みたいなものが。

三上：その爽快感と圧迫感のバランスが大切ですね。最初、心霊ものにするという設定もあったんですけど、何でしなかったかというと、2つ理由があって、1つは、多分そんなのは今後ごまんと出てくるだろうと、もう1つは、やっぱり心霊ものってスカッとしないんですね。例えば「ジョーズ」に

ビデオ「ゾンビ　ディレクターズカット完全版」は、アスク講談社より￥12,800発売中。

あったようなラストシーン。とりあえず、ジョーズに酸素ボンベ食わえこませて、傾いていくマストを狙って、1発、2発外して、ヤバいなという時に、「これでも食らえ」ってバーンと撃って、ボカーンって散るじゃないですか。終わったー、みたいな解放感がありますよね。そもそも、怖いのが楽しくて遊ぶわけですけど、それがずっと続くと嫌になっちゃう。どこかでそれを解き放って、解放感与えてやらなきゃいけない。だから、実体のあるものに襲わせて、その恐怖で引きつけておいて、そいつを倒すことによって、フー、という。それがしたかった。そのメリハリがうまいことつけば、プレイヤーを引っ張っていけるんじゃないかなと。

編：あと、階段とかドア開けるシーンは何か意図があったんですか？

三上：ないです。あれは、階段上がっている間に、データーを裏読みしてるんですよ。あれが、NOW LOADINGになっちゃうと凄く嫌ですよね。しかも、やたら長いんです、10秒くらい。ステージの情報を読み込んで。しゅうしゅうしゅう、読んで読んでって、CDが裏で一生懸命回ってるんです。

編：まずい部分をよく転換しましたね。



グラフィックの怖さではなく、動いた瞬間に嫌悪感を感じさせるバイオハザードのゾンビは秀逸である。

三上：そうですね。よく転換したな、と最初は思ったんですが、階段デモが長いのがうっとおしいとか、そういう意見をいただいて、結局はそうなるのかって。やっぱりごまかせへんなあと。でも、ただのローディングよりは不満は減っているんだと思います。

## ゲームも例外ではない、日本人の映画コンプレックス

編：よく、「バイオハザード」は映画的と言われますけれども、そう言われることには抵抗はないですか？

三上：ないですね、全然。

編：ゲームって映画コンプレックスがあるような気がするんですが……。

三上：2つあって、1つはゲームの演出が、映画と比べてレベルがついていってないということ。もう1つは、やっぱり日本人はまだ映画とか、特に洋画みたいなのに関してコンプレックスがある。映画はすごいんだと頭ごなしに決めちゃっている部分がある。その2点だと思うんです。

編：三上さん自身はコンプレックスとかはございますか？

三上：僕個人は、ないですね。ユーザーが求めているなら、ある程度そういうところはやるけど、個人的にはないです。どちらかというと映画っぽくしたいというんじゃなくて、映画のレベルみたいな演出をしたい。映画が1つの目指すバーの高さになっているのは間違いないです。今のハードって映画作ろうと思えば、作れるんですよ。小説でも作れるし、全部出来る。そういう意味では新しいハードとか、今後のゲームマシンというものは、別にゲームに限った話じゃなくて、いろいろなメディアに使われるんじゃないかなと思います。そういう広い視野で僕としては見ているんで。要は、人が楽しめるようなエンターテインメントを作り出せば、それでいいんじゃないかと思ってます。

編：「バイオハザード」のレベルは、ご自分でお考えになっていかがですか？

三上：そうですね、映像面に関し

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

良くも悪くもゲーム業界に大きく貢献してきた人たち。
（千葉県　高橋　宏之）

## 胎動…アドベンチャー

ては、まだ達してないですよね。ただ、ゲームというのは、映画みたいに、こういうシーンを連続で見せてユーザーの感情をコントロールしたりとかは出来ないんで、「こっち行って一番怖いシーンになるんやで」といっても、無視されるし、どこ行くか予測がつかないし。ユーザーの行動する範囲というのは、ある程度すごく広い範囲の中で、ゲーム的に見てもそんなに不備はないように、といういろんな面を考えて作らないといけないんです。見せたい映像プラス、もう一段階ゲーム的な部分を考えて作る必要がある。そういう意味で、作り手側としては、映画よりレベルがもう一段階高い。現時点で、ゲームユーザーというのは、いろいろ言うけれど、とどのつまり、ゲームを買っているという意識が強いんです。映画や小説は作品が最初に完成している。それに対して、ゲームというのは、ユーザーの手が加わることによって、初めて作品として完成する。そこの差を大きく出していかなきゃいけないのかなと。「バイオハザード」に関しては、それが、このゲームにおける「制約」なんですが、自分が持って行ったアイテムとか選択したものによって、ゲームが有利になったり不利になったり、ちょっとずつ攻略の仕方や分岐が変わったり。そういうことがないと、やっぱりゲームとしての面白さがないんじゃないですか。最初から全部もっていけちゃあ面白くない。ただ、今回失敗したのは、その「制約」の部分が鼻につきすぎたということですね。でも、最初のコンセプトは、とっつきがいいゲームじゃないよ、苦いビールなんだよ、というのがあったんで。最初はすごく苦くて、飲み辛いかもしれないけど、何回か飲むうちにクセになるよという。清涼飲料水にはないうまさがあるという、本当の酒のうまみたいな。「バイオハザード」についても、いやな部分はある。でも、映像面とか、サウンドの面とかそういうところでこんなに面白いから、「がまんしてね、がまんしてね」と引っ張って来ている。あれがプーな映像やったら、多分やってて、つまんねーとなっちゃってるかなと思いますね。

BIOHAZARD

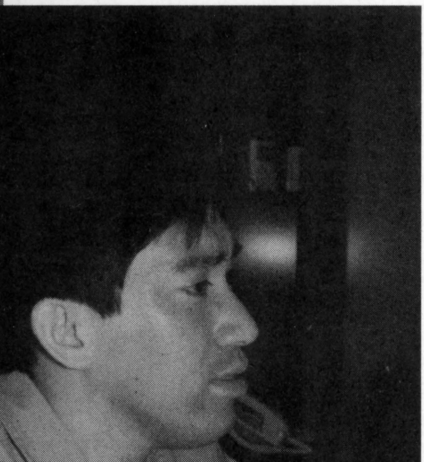
### カルトで技術的にも実験作としてのスタート

編：ただ「バイオハザード」はある種マゾヒスティックな喜びはありますよね。

三上：そう！　ちょっとマゾ的なところがね。最初はもっときつかったんですよ。

編：ただ、最後にスカッとさせるんで、そういうところで一般性がすごくできているのかと。

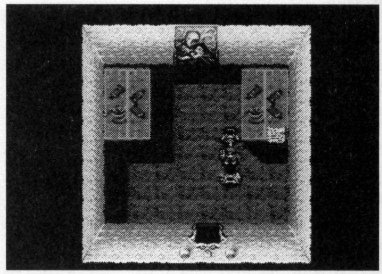
三上：そこは一番大事なところなんですね。投げられてもダメだし、ユーザーに甘過ぎると、酒のうまみというのが出せない。どうしよう、でも甘いビールってあまりうまくないですよね。苦いからうまいんであって。その苦みをどういうバランスにしたらいいのか、すごく悩んだんです。最初は、マニアックな層に売っていこうと考えていた作品なんで。これって一見の価値ありゲームで、カルトユーザーを作るものやな、と。15万本売れたらいいじゃんと考えていた。会社的にはポリゴンとか技術的な面で、一見の価値のありモノ



関西弁で豪快に話す三上氏は非常にユニークな人物。

作って、「うち技術もここまで来ましたよ」とか「うちだって32ビットでこれだけの映像作れるんやで」というアピールをするという意味で実験的なゲームだったんです。けど、内容的に、だんだん「これいいじゃん」という話になって、もっと売ろうよ、じゃあ、もっとユーザーフレンドリーにしなきゃ、ダメかな、となって。難易度すごく厳しかったやつを、ぐーっと下げて、結局あのバランスで出しちゃったんです。本当ならば、一番いい環境と言うのは、ユーザーっていろいろタイプがいますよね。それに対して本当にきっちり分けてやるべきかなと。ゲームって、そういう環境が少ないじゃないですか。映画とかは最初から一方的に見るものだから、ある程度そういうものだと観念している部分がある。その作品を認めるか認めないか、というだけになってくるんですけど、ゲームは、自分がやるから嫌なところがもっと鼻につく、我慢が出来ないですよね。

編：ただ、恐怖を感じさせるって選択した時点で、ジェットコースターに乗るようなもので、嫌いな人にはどんなにいいジェットコースターでもダメですよね。



現在でも高い水準のファミコンゲームとして評価される「スウィートホーム」。

三上：それも最初、すごく悩んだんです。怖いのにするというのは、こちらで言い出した話じゃないんです。うちの会社というのは、今は変わりましたが、昔はトップダウンだったんですよ。「こういうゲーム作ってくれ」ってタイトルが下りてくる。珍しく「バイオハザード」に関しては、上から降りてきた指標というのが、「怖いの作ろうや」というのと、あとは、昔「スウィートホーム」というゲームがあって、それが匂うようなものにしようと。この2点だけだったんですよ。あとは自由にやっていいからと。「俺もやっと認められてきたかなあ」と自由にまかせられて思いました。でも、俺はやっぱり50万、100万本売れるゲーム作りたかった。それを最初からホラーといったら、怖いの嫌いな奴買わないじゃんと。なんでそんな不利な状況で作らなきゃいけないんだろうかと思いましたね。で、以前の上司に、ホラーという時点でかなりターゲット絞りこむことになりますよって言ったら、「15万本売れればいいよ」という。先ほどお話ししたような目的だからと言われて。「なるほど、納得しました」といってやりました。

編：でも、すごく学生時代からホラーお好きで、ある意味嬉しかったんじゃないですか？

三上：ていうか、最初は、例えばディズニーものとか大っ嫌いで、なんで俺こんなゲームつくらなきゃいけないんだ、こんなんで爽快感出るかい！　と、爽快感をすごい狭い目でしか見れなかった。やっぱり「ファイナルファイト」みたいに、殴ったり蹴ったり、銃で撃ちまくったりとか、「戦場の狼」みたいにね。でも、やっぱりこの商売を始めていろんなユーザーがいるのが分かってきて、「面白いよ」といってくれたりすると、あ、そうなんだ、そういう爽快感もあるのね、ぴよよ～んと跳ねるような、それもあるのねと思いましたね。それでだんだん視野が広がっていって。そういう時期だったんです。別にディズニーで「アラジン」作れ、と言われても、やりようはいくらでもあるじゃん、という。

## ゲーム制作で一番大切なのは「人」

編：ゲームを作られているとき、一番大事にしているものって何なんでしょう？

三上：「人」ですかね。ちょっと話がずれるかもしれないですけど。



## 胎動…アドベンチャー

編：人と言うのは、ユーザーとか、という意味じゃなくて、もっと全部、制作者も合わせて？

三上：全部合わせて人かなあ。やるユーザーがいて、それ作る人たちがいて。だから、まずやるユーザーのことをしっかりと考えて、その制作スタッフのやる気をいかに引っ張りだしてその気にさせるか、120％の能力を出してもらって、それでいいものを作り上げるということでしょうね。この「バイオハザード」も最初は、特殊というか、考える期間が長かったんです。半年くらい1人でやってて、途中から人が入ってくるわけじゃないですか。「こうだよ」といってもなかなか人はついてこないんですよね。「面白いよ」といって、頭にあるイメージを、伝えようとしてもやっぱりうまくいかなくって。特に新しいシステムとか、そういうところで理解はなかなかしてもらえない。最初の画面を出すまで苦労しました。企画の人間のほとんど全部、こんなゲーム俺の好きなゲームじゃねーからとか、面白くねーからやだとか、陰でぶちぶち言ってて、プログラマーにしても、面白いのかな、どうなんだろうな、みたいな迷いの中で作ってるし。キャラクターの人間はキャラクターで、うーん、このゲームって出来るのかな、企画見てると無理っぽいぞ、とか。「バイオハザード」の場合、最初の画面早めに出して、まずプログラマーが「これ面白いですよ」って言い出して、そこから火がついていった。「やるぞー」、「面白くなりそうだ」って言ってね。スタッフがその気になったら、あとはもう手放し。でもね、人間的なトラブルとかは、やっぱり、うっとおしいですね。たまに泣きそうになります（笑）。

編：すごい苦労されているんですね。現場を納得させるというのが。

三上：それが一番きついかなあ。納得ずくで作るというのが目標で。でも、納得ずくというのはありえないんですよね。作っているスタッフの層が若いんで、ゲーム作りというか、もの作りということに対してまだ理解も知識もそんなにないし、ユーザーのことを考えて作れよといっても、誰がユーザーのこと考えて作るか、ボケェ！みたいな。俺が作りたいゲームつくらせろコラァ！、という。そういう世界だから。おまけにまた人数が多いんで。ここへ向いて来なさいよ、と言っても、わーわー滅茶苦茶に来るんですよね。これを引っ張ると言うのはすごく難しい作業。スネ入っちゃったら仕事しなくなるし。もちろんそんな人間ばかりじゃなくてユーザーのことをしっかり考えて作る人もいますけどね。

### ゲームは良いかたちでユーザーに届けたい

編：現状のゲームについてどのように考えられますか？

三上：現状としては、よくも悪くも商業主義で、ゲームの楽しみというのがストレートにユーザーに伝わりづらいシステムになってるんです。前評判やCMのイメージであったり、ゲーム本来の部分と違ったところで、かなり購入している。バクチですよね。環境としてはあまりよくない。そういう部分が変わっていかないときついんじゃないかな。確かに、ユーザーの目もある程度肥えてきて、流通も変わってきているんで、徐々によくなってきてるな、とは思うんですけど。まだまだ壁はでかいんじゃないかなあと思いますね。例えば雑誌でも、クロスレビューとかあるじゃないですか。あれの影響力ってかなりでかいと思うんですよ。もっと細分化して、レビュ



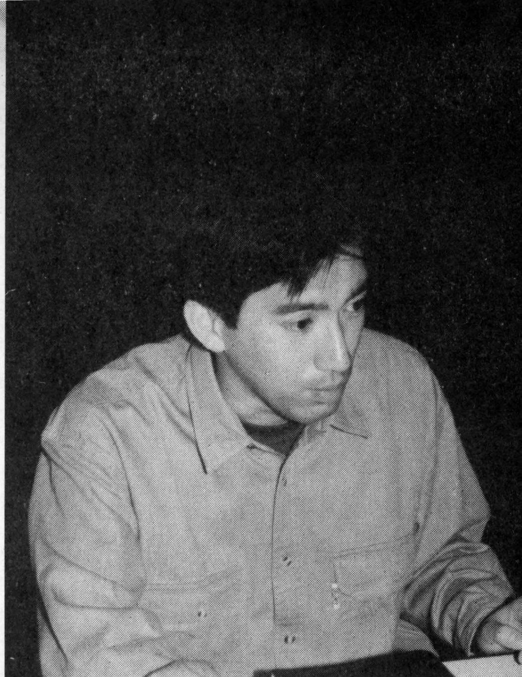
随所に入るムービーは、演出的な意味の他に「怖さ」のテンポをプレイヤーに委ねないためとのこと。



アーの人数ももっと増やして、自分とこいつの好みは一緒だから、こいつがお薦めしているゲームやったら、おれでも楽しめるで、となってくると、作り手も、絞り込んで出来るんですよね。しかも値段が安いものだといろいろ試せるんですけど、高いものだからそれもできないし。だから、もうちょっとそれが買う前に分かるような機会があれば、もっといいと思うんですけど。

編：「バイオハザード」もその状況ができていないから、あえてエンターテインメントにしたのであって、本当はそういう細分化した市場があれば…。

三上：そうです。とんがった部分で、とんがりまくって。コリャー、どうやー、やってみてくれおもろいから絶対！、という風に。絞り込んで出すんですけど。誰が買うか分からないし、映像面を見て、みんな買っちゃうから、やっぱりその人たちみんなに楽しんで欲しいと思いますし…。でも、こっちもお金儲けが入っているんで、作品といっても商品ではありますから。そこのところが、クリエイターと商売人の葛藤ですか。



三上真司
株式会社カプコンＣＳ制作本部。「バイオハザード」ディレクター。過去、ディズニー作品の「アラジン」などを手がける。

## ゲームにおける進化と時代の流れ

編：では、今のハードにおける可能性というのはどうですか？

三上：可能性としては、ゲームだけじゃなくて、たとえば音楽や映像といった今までのジャンル分けではない、それだけで価値のあるものも出てきている。ゲーム中心として進めていく中でも、もっと映像寄り、もっとサウンド寄り、という可能性はいくらでもあるんじゃないかな。ただ、それをクリエイターがとがった意識でやっていくとなると難しい。どうしても新しいことやろうとすると、そんなん売れるの？ 当面は売れへんよ、とか言われる。だから、逆にクリエイターが切り込んでいって市場を開拓していかなければいけない。ただそれは、保証できないものだし、しかもみんな生活とかかかっている。思い切ってでれないだけで本当はいろんな可能性をもっているんじゃないかな。ハードってゲームだけじゃなく、そういう器になってきているのに、あくまでもそこでゲームだけにこだわる必要はないと思います。ゲーム以外の部分とか、そういうものに対してゲームの融合であるとか、それをある程度意識して作ったのが、「バイオハザード」かな。もっと映像面とか、そっちの面を全面に押し出したエンターテインメントを作ってもいいんじゃないのと思います。ゲーム的に見れば、「バイオハザード」に関してだってあまり良くない。でも、映像面と音に関してはいいでしょ。それで、買ったユーザーが満足して遊んでくれればいいんじゃないでしょうか。ゲーム性の部分もないわけじゃないし。ユーザーの期待を裏切るゲーム要素というか、ゲーム性全然入ってないかというと、そうでもないでしょ。

編：ただ、SFCのときって、記号だったですよね。それで、ユー

## 胎動…アドベンチャー



要所のカメラの切り替えが効いていて、テンポ良い展開を生んでいる。

ザーが想像力を喚起させられて。ゲームをプレイして、無限の可能性があった。

三上：いいとこつきますね。それですごく悩んでいた時期があって、ゲームって進化しているのかなと。僕としてはゲームは退化しているんじゃないかと。だから、「ドラゴンクエスト」の持っていた、記号の山とか平野とかがあって、そっちの方が旅をしている、という感じなんですよ。グラフィックがリアルになっていくと、どんどん情報量が増えて来て、ユーザーの想像力がプラスされないんで、かなり見たまんまの世界になっちゃう。ユーザーから想像性をうばっていいのかなと。やっぱり見た目でガーンといって、派手な方が売れちゃうから仕方がない。ユーザーもそれ望んでいるという部分があるなと。想像性を生かすんであれば、やっぱり小説の方がいいんだろうし、ゲームってそういう意味では、若干中途半端な部分もあるのかもしれないですね。

編：進化をしなければいけないけど、袋小路にはいっちゃって…。

三上：昔のゲーム引っ張り出してやると、刺激が足りなくてつまんないでしょ。ユーザーがそれを望んでいる以上は、そういう方向に行かないと。

編：ゲームの遊び方自体も楽な方へと変わってきている。ちょっと難しいとすぐクソゲー扱いされるといった側面もありませんか？

三上：時代もあるんじゃないですか。特に、強く感じるのは、僕らの世代は、遊びというのは自分で作るものだった。公園に遊びにいっても、別に何も用意されているわけじゃなし、自分らでボール持って来たり、それでどういう遊びをしようかといろいろ考えたり。欲しいものがなければ自分で作った。それが、今だったら、缶ジュース1つとっても判別つかんくらい種類があって。だから、欲しいものは探せば簡単に見つかるものだと思ってしまう。そういうことに慣れてきた子供たちに、これを苦労して遊べばすごく面白みがあるんだぞ、といっても、それはなかなか理解出来ない世界じゃないでしょうか。だから、そういう世代の人たちに、こうだって押しつけても難しいんじゃないかな。環境にあわせて、ゲームもそういう風に変わって来てるんじゃないかな。今の時代に昔のようなものを求めていくというのも、逆にいったら、僕がおっさんなのかもしれないし。

　ユーザーが堕落するようなゲームはまずいと思いますけど、今の方向に進むべくして進んでいるんじゃないか、と考えています。

編：じゃあ、最後に「2」を期待している方に一言。

三上：頑張ります（笑）。不満点はできるだけ改善していって、特にシナリオ面、今度はきっちり作りますんで。予測して、それが意外な方向へ、そして恐怖へとね。

編：今日はありがとうございました。

（聞き手・構成：斎藤亜弓）



ベストエンディングでゲームをクリアすれば衣装替えあり。ジルの私服姿。




# 古典的AVGの成熟

# 継承と発展、語られるテーマの重み

**「メタルギア」「スナッチャー」でカルトな人気を誇る小島監督の最新作「ポリスノーツ」。PS版発売により一気にメジャー化したこの作品の魅力とは。**

## 「スナッチャー」から四年 小島秀夫監督最新作

「文化の域に近づけるゲーム」を合言葉に…。開発に四年の年月を費やしたというPS「ポリスノーツ」は、かつてパソコンソフトとして人気を博したコマンド選択型AVGのリメイク作品である。

主人公ジョナサン・イングラムは過去、スペースコロニー「ビヨンド」における、警察権限を持つ宇宙飛行士、ポリスノーツとして将来を嘱望された青年であった。しかしその作業中、不慮の事故により宇宙に放り出され、後に回収された時にはすでに、三十年の月日を見送っていたのである。

物語は、オールドLAと呼ばれる地球の都市で探偵業を営むジョナサンを、かつての妻ロレインが、捜査の依頼のために訪れた夜に始まる。宇宙を彷徨ったがために、青年の風貌のままのジョナサンと、三十年の間に再婚し、一女をもうけて中年期を迎えたロレイン。再会の味は苦い。彼女が持ち込んだ依頼は、失踪した夫である北条を捜し出して欲しい、というものだった。そしてロレインは何者かによって殺されてしまう。夫、北条は、すでに大きな陰謀の渦の中に巻き込まれていたのだ。

近未来の宇宙を舞台にした、洒脱な雰囲気のサスペンス。「ポリスノーツ」には、そのような表現がぴったりはまる。運命の辛酸を舐め、孤独な稼業に身をゆだねている主人公ジョナサンは、アメリカ映画かB級アクションドラマの中から抜け出て来たような男であり、その相棒エドも、出世欲がないばかりに窓際に追いやられ、後は定年を待つばかりとなりながら、心の底には熱い刑事魂を忘れてはいない、といった深みのある人物に描かれている。ある事件をきっかけに銃を撃てなくなった、という設定などは、某アクション映画のエピソードを彷彿とさせるし、ジョナサンの女たらし風の性格や、細かいセリフ回し、演出などにかい間見える卓抜したセンスとノリの良さが、プレイヤーを作品世界の中へと引っ張り込んでゆく。

近未来版浦島太郎といったモチーフ自体は決して目新しいものではないのだが、その題材を非常に効果的に扱っているという点が、本作品の非凡たる所以だろうか。三十年という年月を置いたことで変化した状況が、物語の中で巧みに生きている。元ポリスノーツとして栄光の地位にあった仲間たち





30年の漂流で宇宙恐怖症となった主人公ジョナサン。

四人は皆、相応に年を取り、ある者は「ビヨンド」ポリスのトップ、ある者はコロニー内で多大な利益を上げるカンパニーの総帥として、大出世している。そこに月日の隔たりがなく、彼らとジョナサンが同様に若者同士であったとすると、物語の厚みも損なわれていたに違いない。長い年月のうちに培われた処世術や打算、保身のための知恵などによって、ジョナサンと彼らの間には大きな隔たりが、年月以上に暗い大きな溝が生じており、それが物語に一層の深みを与えているからだ。そして人が生きていくということは、そういうことだ。年月によって育まれ、成熟してゆくものは、経験や善意といったものだけではない。現実に絶望し、理想を捨てる者に忍び寄る悪意。それらもまた年月と共に大きく、取り返しのつかない魔物へと育ってゆく…。人間存在に対する理解と洞察なくして、数十年の月日と仲間たちの変貌という題材を料理することは、できなかったろう。



## 緻密な設定による豊かな世界観の提示

重ねて、全編を通じ、無駄な設定というものがほとんど見あたらない。冒頭に情報を繙く（ひもと）ことのできる、ジョナサンの探偵事務所。内容は、オールドLAの治安や主人公の過去、そして職業についての説明が主だが、それらのメッセージはプレイヤーの記憶の片隅にとどまったまま無駄になることなく、後半になって見事に生きてくる。つまり後に発覚する事実に対して、過去の体験で培われた主人公自身の腹立ちや悲しみなどが、プレイヤーの実感として加算されるという仕組みなのである。RPGなどと比較すると、AVGはプレイヤーの立場が受動的で、行動パターンにも制約が多いためか、ゲーム中の時間において、序盤から中盤、そして終盤までを通した一連の主人公の心情の変化を、共有しきれないことがある。しかし、感情や発見といった細かな断片を、一つの大きな流れの中で丁寧につなぎ合わせていくことで、それは可能になる。本作の場合も、特にそういった配慮が、内容を一層引き立てたと言えるだろう。

アクションゲームが、目に見える画面の情報から次の行動を探り、世界観を体感していくジャンルだとすると、コマンド選択型AVGはメッセージ、つまり主に文章によって世界観を確立してゆくものだ。アクションゲームにおいて、ドットで表された一本の木があまりにも木に見えなかった場合、プレイヤーは「引いて」しまう。それと同じように、各メッセージが世界観を構築する上で重要な役割を果たすタイプのAVGの場合、その作成には細心の注意が払われてしかるべきだろう。「ディテールの練り込みの確かさ、巧みさ」は、プレイヤーがゲームに入り込んでゆく上で、大きな助けとなる。現実には存在しない世界を「ある」と感じ、想像力を喚起されることこそ、創作物を読み解く上での楽しみの一つであり、そんな根元的な「心地よさ」が、本作の中にはしっかりと息づいているのだ。また旧来のAVGには、ゲームの展開を複雑にしたり、謎やトリックが簡単に解け過ぎてしまうことを避けるためか、いわゆる無駄な選択肢が設けられていることがあった。そのために登場人物の性格の一貫性が損なわれたり、物語全体の印象が散漫になったりという弊害があったことも確かだ。しかし本作は、そういった「かく乱のための」選択肢を極力廃して、むしろ「世界観を正しく構築する助けになるような」選択肢のみを採用している。その結果、プレイヤーは物語世界を純粋に楽しむことが可能で、捜査を進めていく上でのストレスを感じることも、ほとんどない。この手法は、

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

ゲームの場合は外見的な差別用語になってるんじゃないでしょうか。今はゲームしててもカッコイイ人いたりするから。
（香川県　獣人キング）

高い効果を上げていると言えるだろう。

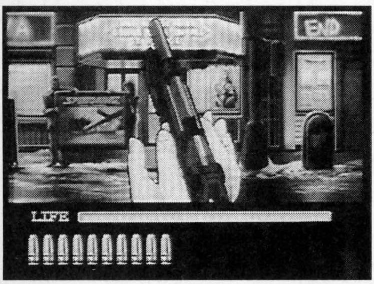
## クリア後に何かが残る…良質なストーリー

ストーリー展開のうまさについては、ゲームの性質上これ以上詳しい言及はできないが、細かい工夫や神経の行き届いた、よくできた物語である、と言っておきたい。

ただ二つほど、気になる部分もある。一点は物語後半、ジョナサンが「ジョナサン自身しか知りえない記憶、感情」について吐露する場面だ。序盤、中盤とあいまいなままだった事柄について、物語も終盤になってから明らかにしているわけで、プレイしていて唐突な印象を受けたし、効果を生んでいたとも思われなかった。プレイヤーの想像力にゆだねてしまっても良かったのではないだろうか。本作のような、客観視点と主観視点がせめぎあうゲームスタイルにおいて、主人公の心情を扱うことは難しいだろう。しかしそこを解決し得た時、一層大きな進化を遂げることに疑いはない。

もう一点は、コロニー生活者たちが時に憧れ、思いを募らせる地球（ホーム）と「ビヨンド」の距離感というか、隔絶感というか、そういったものが今ひとつ描写不足なように感じられたところだ。検疫が煩わしいとか旅券が高価であるとかいう諸処の事情で地球旅行が容易でないとか、地球への移住には政府による特殊な許可が必要で、数年待ちであるとか、例えばそういった設定を言葉だけで説明したとしても、「地球とコロニーとの精神的な距離」は見えてこないだろう。実際、スペースプレーンの機内もエアポートもそれなりに賑やかで、行き来が困難なようにも思えなかった。そしてそれは物語の中で、地球に憧れているという設定の青年が、どうして地球に移住しようとしなかったのだろう、という疑問につながってしまった。「求めても帰れない地球への思い」を実感出来ていれば、それにまつわる彼の無念を、より強く、痛切に感じられたのではないか、と残念であった。

もっとも、地球とコロニーの環境の違いや、宇宙生活における閉塞感のようなものは、メッセージや状況などから充分想像して補うことができたわけで、地球を離れて暮らす人々の精神的な不均衡や寂しさ、それらをプレイヤーに伝えることができれば、ゲーム全体としては成功である。制作者側による最終的な確認作業がきちんと行われていたからこそ、致命的な物足りなさや物語上の欠陥にはならなかったのだろう。思いつきじみた、一見斬新な設定を作り散らかしても、うまく収束させられなかった例は、枚挙にいとまがない。一方で、それらをともかくプレイヤーの心に伝わるレベルにまで料理してみせた制作者側の手腕は、敬服に値するものだ。



銃撃戦になるとＳＴＧになる。敵の細かい動きが光る。

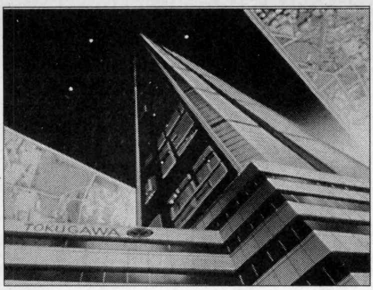
本作「ポリスノーツ」の原作者である小島氏は、小説家を目指されていたということだが、やはりそういうベクトルの人物らしく、物語の作り方がうまい、というだけでなく、「言いたいことを伝えるための手段としての創作物」というレベルにすら達したものを、送り出していると思う。まさにプロの仕事と言えるだろう。

過去との決別、親子の、そして男女の愛。あるいは「新しい環境に、人類の肉体が適応できない」「進化を科学が追い越してしまう」といった問題…。人類の進化の道程は、その繰り返しだ。華やかな歴史の陰には多くの犠牲が払われ、弱者たちは常に、新しい時代への人柱となってきたのだ。

人類の科学が進むにつれ、過去には考えられなかった状況が次々に生まれた。過去には脳死という概念もなかったし、人工呼吸器もなかった。そのため脳が停止すれば呼吸も停止し、死者として葬ら

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

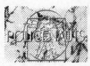
偏見が強すぎると思う。好きなことを思いっきりやることのどこが悪いのかと思う。
（千葉県　ＴＥＭ）



コロニー内の描写など緻密な設定を読み込むだけで楽しい。

れたのだ。また、臓器移植の技術もなかったために、臓器の機能が低下した人間は、ただ、死んでいった。そこにはまだ、医療倫理を問うような土壌が、存在しなかったのだ。しかし今、臓器移植と脳死にまつわる倫理論争は、世界のどこかで常に行われていると言ってもいい。宇宙時代になれば、現代では考えられないような問題も、また持ち上がるのだろう。本作の中で、語られているように。

私自身は、このゲームを通じて、そういった人類の恐るべき未来において、真の人間性を保ってゆくことの重大さと、冷静な判断力を伴わないままに邁進してゆく近代科学が内包する脅威について、考えさせられた。プレイした十時間ほどの時間がひどく価値あるものに思え、その終了時の充実感は、分厚い本を読み終えた時の感覚に良く似ていた。希有な、ゲームだと思う。



## 本当に支持される普遍的な魅力とは何か

システム面に目を移しても、ゲームオーバーになったところからのコンティニュー、停電や異常終了に備えた自動復帰装置など、プレイヤーのストレスを排そうとした努力が伺える。マニュアルも詳しく、必要な情報がきちんと組み込まれていて、捜査の助けになってくれる。ディスクの読み込み速度についての意見には個人差があるだろうが、さほど気にかかるレベルでもなかったと思う。

捜査の合間に挿入されるシューティングシーンも、迫力と緊張感のあるミニゲームに仕上がっている。戦闘モードに入るタイミングや、捜査を行っているのだ、と実感できる雰囲気など、その辺りの楽しさは前作「スナッチャー」から踏襲したものだろうが、単純な移植で終わらせずに、敵のアルゴリズムを強化するなど、細かな工夫もきちんと加えてある。射撃以外にも、部屋の中に隠された爆弾の処理など、一触即発の危険を楽しめるスリリングな局面もあって、芸が細かい。

AVGの歴史、そして進化という視点で見た場合、「ポリスノーツ」はどう位置づけられるのか。パソコン版、3DO版のリメイクという、一種の制約もあり、大きな冒険が許されなかった、という見方もあるかもしれない。しかし結果的に本作は、最も安定した形、つまり「従来のAVGの良さを残しつつ、現時点で考え得る様々なギミックを巧みに取り入れて改善された作品」として完成しているのではないだろうか。

ハイスペックを誇る新世代機の登場は、これまで表現力や容量の限界のために眠らされていた、多くの宝の箱を開けた。しかしその一方で、持て余すほどの新技術に翻弄され、ゲーム性を見失った作品をも、同時に送り出したのだ。挑戦精神に溢れた作品も、それはそれで素晴らしいのだが…。

「ポリスノーツ」は、決して、ゲーム史に残るような革新的な作品ではない。むしろ三十年前の宇宙からやってきたジョナサン・イングラムのように、オールドファッションである。しかし本作は多くのユーザーに受け入れられ、高い人気を博したのだ。そこには、本当に支持されるゲームの普遍性、技術が進化しても変わらない、人々の求める理想の姿が、かい間見えるような気がしてならない。

正しい取捨選択のもとに作られた楽しめるゲームにして、優れた物語を綴り、プレイヤーの心に感動と問題提起とを、与えるもの。それは、見事に「文化」だろう。

**プロフィール**
春生 文
(はるお・あや)
1967年生まれ。
「ソウルエッジ」に感動。長刀っていいよね。習ってみたくもあるのだが、うちみたいに狭いアパートじゃ護身用にも何にもならないのだった。大きな屋敷で、くせもの、とか振り回してみたい。

ポリスノーツ【AVG】
メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800／発売日：'96年1月19日

<PC9821版／価格：¥12,800／発売日：'94年7月29日><3DO版／価格：¥7,800／発売日：'95年9月29日>



# アドベンチャーに見る デジタルコミックの是非

「ゲーム性に乏しい」「VTRの方が安価で美麗」など、存在意義を問われて久しいデジコミ。新世代機の表現力は、デジコミに何ももたらさないのか。その可能性は見いだせないままなのだろうか。

## Tiz デジコミの新しい可能性の提示

**子供向けが決して子供だましにならなかった良作。デジコミの新しい可能性を見せてくれる。**

### 大人から子供まで楽しめる PSオリジナルデジコミ

やってくれるじゃないか！

何がエライって、「大人から子供まで楽しめる」を、ほんとうに達成してしまったところだ。

話の大筋は、カブトムシに生まれ変わった少年が、『TiZ』と呼ばれる昆虫動物園の中をさまよいながら、仲間の昆虫や、ほかの生きものと会話していくもの。東京湾の人工島に造られたTiZは、草むらや森、砂漠やジャングルと、あらゆる環境を備え、それぞれに適応する虫たちを放し飼いにする巨大施設だった。が、いまは人々から忘れ去られ、まもなく解体されようとしている。

これをつくったGE（ゼネラル・エンタテイメント）は映画制作から出発しているだけに、物語全体が力を持っているのもうなずける。ともすれば、実なく叫ぶエコロジーといった曖昧な方向へいきがちな話題を、そこへは逃げず、生とか存在といった根源的な問題にきちんとほりさげた。しかも、個々のセリフは、万事わかったつもりの大人にとっても説教くさくなく、よくできている。

### 手と目を同時に使う ゲームならではの必然

だが、これをPSによるオリジナルのデジコミと考えたとき、もっと大きな価値が浮上する。すな



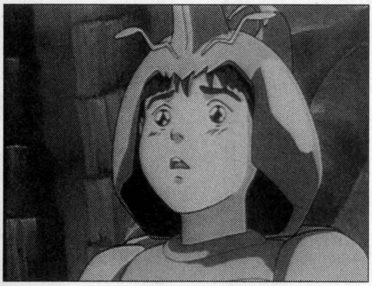
わち、手と目を同時に使うゲームの特性を活かし、人間が虫に転生するという子供だましな設定を、いい大人がすんなりハマれるものへと変化させてしまったことだ。

制作者は、プレイヤーがボタンを手で操作した瞬間、同時に目と心の中では何が起こっているのかを熟知し、コントローラーという道具を〈使わせる〉ことについて、とことん頭を使っている。

たとえば、会話は4つのL／Rボタンで選択するしくみになっていて、文字も記号も表示されない。だから、初めて会話シーンに入ったときは、いきなり画面が静止して「えっ？」となる。また、4つ選択肢がある以上、すべてのキーを押して4つとも聞いてみたくなり、少々しつこく感じもする。

しかし、これらの不都合も、すべて計算づくだったのだ。結果的にそれは、『TiZ』の世界独特の観念に慣れていない主人公の戸惑いと、みごとに一致していた。出会って早々、「ケッコンちゃんを探さなきゃ！」とけしかけられても、いままで小学生だった身としては、「えっ？」と躊躇して当然。返答に迷って4通りの心情を行き来するのも、納得がいく。こんなうまい合致に気づいたのは、プレイも終盤にきてからだった。終わった頃にあっといわせる、このサジ加減は、まさに「やられました」って感じなのだ。

もちろん、この選択方式は、文字表記によって映像の流れが止まるのを嫌ってのことだろう。ほかにも、CD-ROM特有のシークタイムがほとんどないなど、断続感を生まない努力が随所にみられる。会話もアテレコでなく、先に声優の声を4通り録音し、それに合わせてアニメーションを制作しているからスムーズだ。映像面はバストアップが主体だが、ゲーム性やストーリーと密接に絡んだ細かなカット割りで、かえってスピーディに感じられる。


主人公、リョウ役の中崎達也（子役）の演技も秀逸。

デジコミの多くがいまだ旧式のコマンド選択を取りいれ、知名度あるキャラクターに頼った戦略しか打ち出さない中、ゲーム以前の演出に重きを置いた『TiZ』の着想は、従来の枠の一角を崩した。

## デジコミならではの強い表現力の提示

だが、会話以外の部分で、選択肢が無意味と思えるものもあった。オープニングのあと、宇宙のような空間にカブトムシの個体が3つ出て、いずれかを選ばないと進まない。これは本来、マルチシナリオのための布石だったんだろうが、そうできなかったのなら、選択肢も削除するべきではないか。

それから、星空のシーンだけがなぜか異様に安っぽいんだが、あれがクリスマスの飾りつけの星の残骸だったということは、ガイドブックで「クリスマスツリー」という文字を見るまでわからなかった。ユーザーは、たった1シーンの絵が不満なために、ソフト全体の評価を1ランク下に見る場合もあるのだから、もう少し背景説明があってもよかった。

だが、表現手段として、アニメにも劣る印象のあったデジコミに、ここまで強い表現力をもたせた功績は大きい。このことは、ゲームそのものにも新たな可能性を加えている。すなわち、「主人公を自分で操る＝感情移入しやすい」という利点にとどまらず、キー操作と画面の反応の間で揺れるプレイヤーの微妙な心境が、主人公の感情とシンクロしているというニクい仕掛け。『TiZ』のこの試みは、ゲームでなければ達成できない新たな表現のための、ひとつの礎となるだろう。

**プロフィール**
カツラ珪
(かつら・けい)
1965年生まれ。
フリーライター。月刊誌などで、おもに演劇関係の記事を書いている。趣味は書道と競馬。いまは「ダビスタ96」で渋いインブリードに凝りすぎ、いまだ凱旋門賞が取れず眠れない。

TiZ/Tokyo Insect Zoo [AVG]
メーカー：ゼネラル・エンタテイメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800／発売日：'96年3月22日

新世紀エヴァンゲリオン

# 邪道か、否か!? 版権物のひとつの答え

**アドベンチャーなどの中でゲーム性の安易な方向性を「デジコミ」と呼ぶのなら、その存在意義は何なのか。「ゲームを楽しむ」とはどういうことなのだろう。**

## 「監督は君だ」ファンのためのより良い作品

SS版『新世紀エヴァンゲリオン』は単なるムービー垂れ流しのデジコミではない。確かにその様な側面もあるが、そのムービーを巧みに使った独創的な戦闘システムやオリジナルのマルチシナリオの楽しさはゲームとして充分堪能出来るものがある。CMの強烈なインパクトからゲーム内容は本編のギャグパロディ色が強いだろうと察していたが、ギャグでお茶を濁す様なノリではと正直不安だった。だがそれは本編の番外編として認知出来得るものであり、通称「SS版島編」の愛称でマニアから歓迎されそうな作品に仕上がっていた。こんな学園ドラマ的展開が本編にもっとあってもいい。それが私の素直な感想である。しかしこのゲームはあくまでも原作アニメのファンのみを対象としており、残念ながら版権ものの範疇を越える作品には至っていない。

「監督は君だ」がこのゲームのウリ文句である。それはプレイヤーが庵野秀明監督に代わって物語のリミックスを行うというものだ。使徒との戦闘により記憶を失った主人公、碇シンジが記憶を取り戻す為にこのゲームの物語は進行し、その節目毎に心の選択肢が現れる。そしてその選択結果の連鎖により、物語はマルチシナリオ、マルチエンディングとなるのである。使徒との戦闘シーンではプレイヤーはエヴァ初号機（展開によっては弐号機）を操縦する事が出来、その戦闘の勝敗もシナリオの流れに大きく関与してくる。又、共通する構成のシナリオ毎に幾つかのタイトルテロップが用意され、特に「己の敵は、」と「結成、地球防衛バンド」の2つのタイトルにはTVそっくりな予告編まで作られている。そのパロディとしての完成度は非常に高く、このゲームのファンサービスに大きく貢献している。地球防衛バンドのオリジナル挿入歌「奇跡の戦士エヴァンゲリオン」もシナリオの中で巧く消化されており、洞木ヒカリ（委員長）が歌う意外性と共にオタクなポイントが高い。尚、この曲はCDでも聞く事が出来る。

## 問題は残るが試みのある戦闘システム

ゲーム的視点から使徒との戦闘シーンを捉えると、リアルタイム要素の高いコマンド選択シミュレーション風バトルと言えるだろうか。システムの方向性に問題は無いが、そのオペレーションの取っ付き難さは否定出来ない。

エヴァの操縦はまずスロットによるカード選択で攻撃、防御のターンを決定し、その後一定の時間内にムービー描写による戦況を把






訴求対象を絞り込んで成功した「エヴァンゲリオン」。

握、的確なコマンド選択により対処するというものだ。この操作は感覚を身体で覚えてしまえば簡単だが、コントロールパッドの十字キー、L、R、A、B、Cボタンをフルに使わなければならないのである程度の慣れ（訓練）が必要だ。血の匂いのするエントリープラグのなかで何故スロットなのかはさておき、エヴァのオペレーションは「目標をセンターに入れてスイッチ」という程単純ではないのだ。

訓練はオプションモードにより解説付きで詳しく説明、練習させてくれる親切設計だが、前例が無い斬新なシステムだけに初心者にとっての敷居は高い。ある程度練習を積めばエヴァは自在に動かせる様になり、ストーリー進行の妨げにならなくなるが、逆に簡単になり過ぎて緊張感に欠ける戦闘になるきらいもある。戦闘をあくまでおまけと考えれば納得だが、ルーチンワーク、足枷では面白くない。ケーブル断線、暴走等のハプニングもあるが、起こる確率が低すぎて惜しい気がする。私はすべてのシナリオを制覇したがこれらのイベントは一度も現れる事は無かった。かなり条件がシビアに設定されているので故意に狙って遊ぶしかなさそうだ。プレイヤーのレベルやシナリオ達成率に合わせて難易度設定を設け、これらのイベント発生率や戦闘時の制限時間を任意にコントロール出来ると良かったのではないか。なにしろアニメではこの手のハプニングが頻発するのだ。むしろそれらから派生するドラマが主流とさえ言える。

エヴァのシンクロ率は戦闘に大きく影響し、それは攻撃、防御やそのムービー内容にも作用する。戦闘中、プレイヤーは常にシンクロ率に縛られるが、原作を知らぬ者にはそれが何を意味するのか感覚的に掴めないだろう。そのような予備知識の個人差をサポートする機能はこのゲームには無く、原作を繙（ひもと）くしかない。「トップをねらえ！ 科学講座」のノリでエヴァのシステムと操作系統を詳しく説明してくれるとエヴァ初心者もマニアも満足出来て良かったかもしれない。

## 原作の雰囲気を崩さない版権物としての答え

と、まあ要望を上げ連ねればそのほとんどがマニアックなものばかり揃ってしまうが、この原作アニメが持つ特異な性質を知るファンならば誰もが想うところではないだろうか。だがこの作品は全体的に無難にまとまっており、文句を言えばきりがないが、ファンならそこそこ以上に楽しめる内容だと思われる。重要な点としては、このゲームが原作の持ち味をほぼ損なう事無くオリジナルで架空の第○話を創り上げている事、そしてそれを短絡なデジコミ風アプローチに終わらず、総括的にゲームとしての面白さ、手軽さを演出している事だ。ゲーム画面の大半をムービーで表現しながらも、プレイヤーの作品への参加、協力を意識的に呼びかけてくるのだ。そして作り手の原作に対するこだわりや思い入れ、作品の洒落やセンスに共鳴する程に、既成のゲームの遊び方の枠を越えて、さながら内容の充実したCD-ROMソフトの様に楽しめる。この様な方向性はアカデミックな視点でゲームを捉えれば邪道なのかもしれないが、私は新世代機の性能を生かした版権物のひとつの答えだと感じた。

個人的には特に戦闘に於けるゲーム性の更なる掘り下げを次作には期待したい。その遊びとしての主張が原作をしばし忘れさせる程に酔わせてもらいたいのだ。

**プロフィール**
広尾遊戯
（ひろお・ゆうぎ）
1967年生まれ。
某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たな地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

新世紀エヴァンゲリオン【AVG】
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月1日

リング オブ サイアス

RING OF SIAS

## リング オブ サイアス

ひとつの魅力の方向性

# ディレクションノベルが示した新しい可能性

**ファンタジーという題材に合ったドラマティックな世界が展開される「リング オブ サイアス」。「弟切草」以降ふるわないサウンドノベルズに新たな方向性を見い出せるのか。**

### パラレル小説的な楽しみを提示したサウンドノベルズ

サウンドノベルズ「弟切草」の登場は、様々な意味でゲーム業界に衝撃を与え、AVGというジャンルの中でも一つのエポックとなった。それは、それまでのテキストアドベンチャーの主流となっていた、主観視点でパズル的な謎解きを楽しむ物ではなく、さまざまに物語が分岐していく様を受動的に楽しむ客観視点、パラレル小説風の形式をとったことにある。そしてこの形式が、手軽にゲームを楽しみたいという新しいユーザー層や、絵を用意せずとも文章だけで異なる情景を演出可能という、無限とも思える可能性を感じさせ、大ヒットへとつながった。

だが、その後発売された「かまいたちの夜」に至っては犯人捜しといった一本道のストーリー展開にもかかわらず、相変わらず選択肢に意味のない客観視点の作品となり、非常に中途半端な出来となってしまった。これは同時にシチュエーションを変えずにドラマをパラレル小説的に楽しむことの難しさも物語っていた。

そんな状況の中で発売されたのが、アテナの「リング オブ サイアス」(以下「リング…」)である。

### アテナ発、ディレクションノベルの意味

「リング…」は新ハードで発売されたサウンドノベルズの第一弾である。ホラーやサスペンスといったものが多いこのジャンルで、珍しくファンタジー作品となっている。ストーリーの大筋は魔女に祖国を滅ぼされ、その魔法によって指輪に封印された王子、主人公のサイアスが自らの身体を取り戻し、魔女を倒すというもの。「リング…」はこのシチュエーションをもとに様々なドラマの展開を楽しむこととなる。

ディレクションノベル。これはアテナがサウンドノベルズに変わる言葉として使っているものである(サウンドノベルズという言い方は本家チュンソフトの登録商標である)。内容的にどんなものかというと、「プレイヤーがストーリーを自分の好みによって演出していける」というもの。要は選択肢を選ぶことによって、自分の好きなように話を進めていけるというものだ。それは、今までの受動的でパラレル小説的にゲームを楽しむものとも、ましてや「かまいたち…」以降の意味のない選択肢を選ばせる質の低いサウンドノベルズ作品とも違い、ゲームを能動的に楽しむものであった。

「リング…」の選択肢はある程度先を予測させるような作りになっている。「この選択肢を選ぶと主人公につらい運命が待っているかも」といった場面が多々出てくる。そこでプレイヤーは能動的に選択肢を選び、ゲームの登場人物たちの運命を変え、ストーリーを楽しんでゆく。だが、こうした決まっ

たシチュエーションの中での展開というのは、結果が決まっているだけに、その幅に制限が付いてしまい、どうしてもサウンドノベルズ特有の分岐によるパラレル小説的な楽しみを実現することは難しくなってしまう。そこで、出てくるのがこの「主人公が指輪」という設定のうまさなのである。

## 主人公が指輪であるという巧みな設定

主人公が指輪であるということは実体をもたないということだ。主人公サイアスは指輪をはめた人間の精神を支配することによって




主人公サイアス。目だけによる画面演出は光るものがある。

意識を持つ。まず、この発想が面白い。本来、こういった設定は呪われたものとして、悪役側に登場するものだ。それを主人公の設定として持ってきた発想の軽やかさには拍手を送りたい。そして、実体のない主人公は誰にでもなれる。そのことによって乗り移った人物の人生、ドラマを経験できる。この「リング…」は主人公を「君」と呼びかけられるかたちで語られる一人称と通常の三人称の文章をうまく使いこなすことによって、主人公と周囲の人物のドラマを無理なく融合させ、作品のシナリオに広がりを与えている。これがシチュエーションを変えずにパラレル小説的な楽しみを実現できた大きな要因であろう。また、この呼びかけによる一人称部分は同時にプレイヤーへの呼びかけとなっており、所在のない精神体である主人公=プレイヤーという状態を作り出し、非常に感情移入を深いものとしている。と、いうのも主人公であるサイアスは自分の身体に戻るまで、記憶を失っている。自分か誰であるか、魔女を倒すという目的さえ分からない。その真っ白な状態はプレイヤーと重なりやすい。そして、主人公サイアスが身体を取り戻した時、初めてサイアスはプレイヤーと分離し、独立したゲームの中の主人公となる。ここでプレイヤーはかつて自分であった主人公の活躍を感情移入たっぷりに楽しむことができる。

結局、プレイヤーは選択肢によって主人公の運命を決定付けるのと同時に、その結果がフィードバックされることになる。これは、作品に対するのめり込みをより深くしていると思われるのだ。

## サウンドノベルズとしてのこれからの可能性

このように、「リング…」はサウンドノベルズとしてかなり良くできた良作である。その他にも音楽に起用されているクライズラー&カンパニーのドラマチックなサウンドがCDの利点を生かし作品の雰囲気を盛り上げている。画面的な演出も登場人物をすべてイメージ的な目だけの幻想的なイラストで表現しており、想像力を喚起させられる。強いて残念な点を上げるならば、ゲームの冒頭部分が何度プレイしても同じであるということと魔女が弱すぎることか。ただ、前者に関しては、後の分岐によりかなりバラエティに富んだ展開が用意されているのでそう大きな問題ではない。

現状のAVGが、良くも悪くも一本のストーリーを見せるという形に縛られている中で、サウンドノベルズは多岐にわたる物語の展開を見せるという新しい方向性を見いだしている。それは、テキストが持つ表現力の地味さの裏返しにある、この分野の限りない可能性の広がりなのだ。CD-ROMというサウンドノベルズに向く土壌においてこれからも生み出されていく作品群が、これからどれだけの可能性を見せてくれるか、楽しみである。

**プロフィール**
立花　歩
（たちばな・あゆむ）
1965年生まれ。
女性誌を中心に活躍するイラストレーター。映画などに造詣が深く、特にホラーものは大好き。その割に怖がりな為バイオハザードは大好きだが、なかなかプレイできずにいる。

**リング オブ サイアス【AVG】**
メーカー：アテナ／機種：プレイステーション／価格：￥6,800／発売日：'96年4月12日




データベースの可能性

# ハードの性能向上にともなうデータベースの姿とは

**家庭用32ビットゲーム機の登場により、これまでパソコンの独壇場だったデータベースソフトがより身近な存在になった。コンシューママシンでデータベースをつくることの意味を考える。**

## プレイステーション初のデータベースソフト

『ライフスケイプ』は、CGで描かれた架空の博物館を舞台に、生命の誕生からヒトへの進化までを、さまざまなビデオ映像やミニゲームで体験していくソフトである。

プレイヤーは、ビートルと名づけられた乗り物を駆って、合計8ヵ所からなる実験室を任意に回りながら、興味を覚えた資料に触れていくことになる。それぞれの実験室には、そのテーマに沿ったビデオ映像を集めた「ムービー」、ムービーの一要素をCGアニメーションで再現、細かく観察できるようにした「オプション・ムービー」、ポリゴン映像によって、DNAの組み合わせや、道具を使ってサルにバナナを取らせるなどの操作を行う「実験」の3種類が用意されている。

なんといっても、目を引くのが、全体的なグラフィックの質の高さだ。NHKの人気TV番組を編集した映像はさすがに圧倒的な迫力があり、CGの質も高くて、視覚的にはレベルの高い仕上がりとなっているといえるだろう。

## データベースとしては不足を感じる内容の浅さ

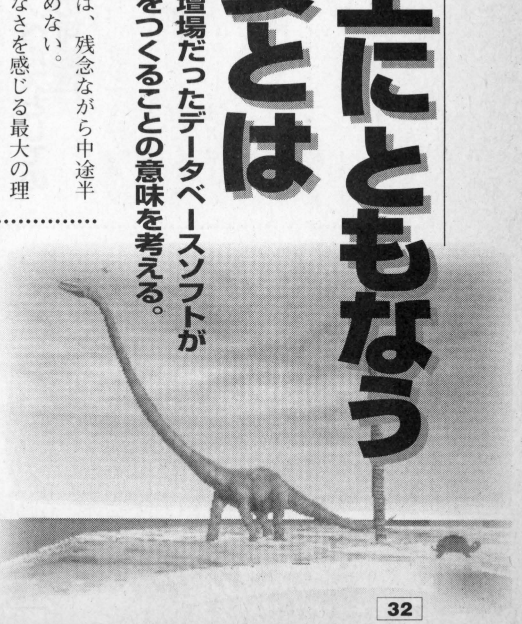
だが、ビジュアル面を切り離して考えてみると、データベースソフトとしては、残念ながら中途半端な感が否めない。

食い足りなさを感じる最大の理由は、かなり広範な年代を対象としているため、あからさまに説明足らずが多いことにある。しかも、映像に頼り切りになっているきらいがあって、どういう現象が起きていったのかくらいはわかるが、肝心の「なぜ」という部分になると、極端に弱くなってしまっている。しかも、「オプション・ムービー」と「実験」はあきらかにムービーに比べて瑣末的な印象が強く、プレイヤーができることも限られているため、全体としてのまとまりを欠いてしまっている。これでは、ユーザーが生命の進化について概要を理解できるかというと、相当に疑問ではないだろうか。

## コンシューママシンと非ゲームの関係

『ライフスケイプ』は、せっかくの高い映像美を持ちながら、全体的に不完全な部分が目立つために評価を下げざるを得なくなっているのだが、しかし、それとはまた別の意味で注目しておくべき点を持っている。

それは、このソフトがプレイステーション初のデータベースソフトであるということである。



もともと、資料性を重視したデータベースソフトは、パソコンでは数多く発売されている。扱いが簡易で、保全性が高く、しかも映像や音声といった多方面からのアプローチ手段を持つコンピュータソフトは、恒久的資料としての適応性を認められたのだった。

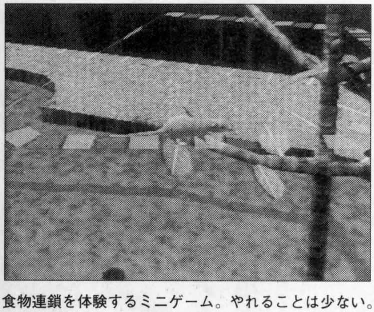
こうした流れは、32ビットコンシューママシンにも受け継がれた。スーパーファミコンなどの16ビットマシンに比べて、映像・音声などに特化した能力を持っていたため、発売当初からただのゲーム機ではなく、マルチメディア展開を視野に入れた展開が意識されていたのである。

'94年春、先陣を切って発売された3DOは、一機でゲーム、ミュージック、フォト、ビデオなどを楽しめることをウリにしており、プレステーション、サターンなどでも同様の姿勢が見受けられた。

しかし、実際のところは、ゲーム以外の目的を持ったソフトはほとんど発売されることはなかった。本来のコンシューママシンの性格からすれば、ゲーム主体になるのは、ある意味で当然のことかも知れない。しかし、コンシューママシンにはデータベースソフトは不適なのかといえば、決してそんなことはないだろう。

教育的側面を持ったソフトの供給先として、パソコンとコンシューママシンを比べた場合、いくつかの点で後者が勝っていると思われる部分がある。

まず、ユーザーの間口の広さが上げられる。コンシューマの方がより一般的で、低年齢層にも浸透しやすい。とくに学習的効果を考えた場合、年齢の問題は無視できないだろう。



食物連鎖を体験するミニゲーム。やれることは少ない。

次にインターフェイスの容易さがある。まぁ、いまさらキーボードからなにか入力しないとだめというソフトがあろうはずはないが、それでも設計的に簡便な入力方法を持つコンシューマの方が若干単純さゆえに勝っているといえるだろう。

そして、最大のポイントが表現能力の差である。いうまでもなくゲーム用としてつくられている32ビット機は、映像や音声の表現能力に関しては非常に強い。そしてデータベースソフトには、こうした視覚や聴覚など、多方面からのアプローチが重要なのである。

こうした点を考え合わせると、コンシューママシンはデータベース的ソフトに向いているし、もっと大きな可能性を秘めているといえるだろう。

## さらなるゲーム性との融合を期待

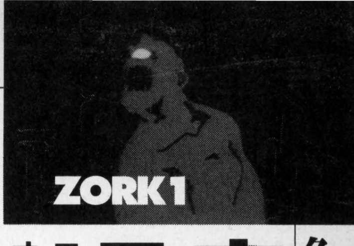
しかし、適しているからといってもそれが商業的に成功するかは別である。

マルチメディアへの可能性はともかく、いま32ビット機が一般的にはゲームマシンとして認知されている現状で、あまりに隔絶したつくりにしていれば、商業的価値を喪失することは目に見えている。結果、データベースソフトは市場から消えていくことになってしまうだろう。

データベースソフトをコンシューママシンで出す場合、かなりインタラクティブ性に優れていることが絶対的な条件になると思われる。すなわち、見ているだけでなく、ユーザーに積極的に介入させるつくりが不可欠なのであり、学ぶことだけではなく、楽しむこと(または遊ぶこと)も軸になっている必要がある。ゲーム性を強化し、遊ぶうちに知らず知らず学習効果がついていくという方向性に伸びていけるかが今後の課題となるだろう。

**プロフィール**
水野隆志
(みずの・たかし)
1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、㈱M2の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌などでも記事を担当している。

**ライフスケイプ【ETC】**
メーカー:メディアクエスト/機種:プレイステーション・サターン/価格:¥6,800/
発売日:PS版:'96年1月26日・SS版:'96年5月17日




名作ＡＶＧの復刻

# 文字によって紡ぎだされる、テキストアドベンチャーならではの魅力

**コンシューマで復刻されたテキストアドベンチャーの名作「ゾーク」。オリジナル誕生の背景や復刻の意味などを考える。**

## テキストアドベンチャー「ゾーク」復刻の意味

アドベンチャーゲームには、コンピュータ・インターフェイスの歴史が刻み込まれている。

最初のパソコンは、数字を打ち込んで数字を返す、カスタマイズ可能な電卓のようなものだった。プログラムができる人は、これを使ってブラックジャックや数当てゲームを作って遊んだ。

続いて文字が使えるようになると、表現の幅がぐっと広がった。アルファベットで色を表してマスターマインドを作ったり、そうそう、表示されている@印が自分で、テンキーで上下左右に移動し、段々表示される周囲の状況を把握しながら、出てくるモンスターと戦い、宝物を集める「ローグ」というゲームなどが生まれた。このゲームは傑作で、プログラムが簡単に作れたことからシナリオの交換なども行われた。

さて、そういった地図なら文字で表現するよりも、グラフィックで表示した方が良いわけで、コンピュータが性能アップすると地図や自分を表すマークが絵になって行き、これがＲＰＧとなっていく。そして、それとともに行動を「用意されたコマンド」から選ぶゲームが多くなる。

だが、あくまで文字入力にこだわるゲームも頑張っていた。

まずは、状況が絵で表示される。「大きな木がある白い家の前……。扉がひとつ……、そばに木が一本」。これに対しプレイヤーは言葉で挑戦する。「ＯＰＥＮ」「ドアはカギが掛かっています」「ＷＥＳＴ」「西は深い森で行けません」といった具合だ。うまく行くと新しい絵が表示されて、目的に向けてプレイは前進する。

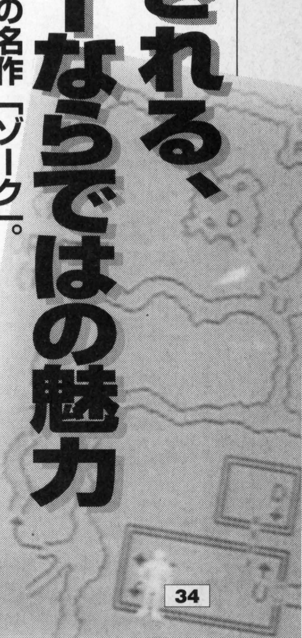
こうした初期のアドベンチャーゲームには、人工知能と会話するような楽しみがあった。しかし、実際にはこんなにスラスラ会話が進むはずもなく「『ＯＰＥＮ』は知りません」などと、にべもない返事が返ってくる時間の方が長かった。

で、ゲームは、登録されている言葉を探す遊びになってしまう。しらみつぶしにいろんな言葉を入れてみてはため息をつき、表示されている状況に悪態をついて、ベッドにもどり、新しい言葉を思いつくと、もう一度もどって打ち込んでみるということになる。

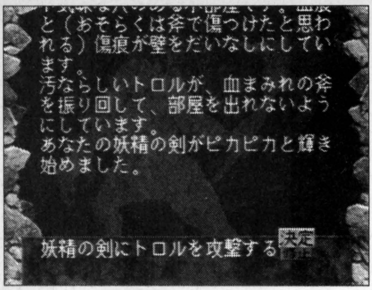
そこで、多くのアドベンチャーゲームも、コマンド方式になっていった。この場合、あらかじめ用意されたコマンド（ＯＰＥＮとかＧＥＴとか動詞が多かった）を使って話の先を探すゲームである。

やがて、こうしたコマンドが洗練されてしまい、この分野は急速に雲散霧消していく。最近の家庭用ゲーム機のＲＰＧが、みな似たようなコマンドを持っていることに、物足りなさを覚えたことはないだろうか。

「ゾーク」はこうした時期に登場した、優れたインターフェイスを



# 胎動…アドベンチャー




インターフェイスの工夫が光るＰＳ／サターン版「ゾーク1」。

持ったゲームである。

「ゾーク1」の優れた点は、文字表現だけで世界を表現しようとしている点にある。これは一見すると演出上地味なので不利な気もするが、言葉で表示されたものを言葉で操作すればいいという大変分かりやすいユーザーインターフェイスデザインがくめる。今回発売されたサターン版では、それが一層洗練されていて好ましい。

「周りの壁が彫刻だらけの部屋です。足下に袋が落ちています」。ここで袋を開けたければ、カーソルを「袋」に持っていって選択し、続いて「てにをは」を選び、動詞として「開ける」を選択すると

>袋・を・開ける

と入力され「袋には、サンドイッチが入っています」となるわけだ。

動詞はおそらく600ぐらい用意してあって、自由にいろいろ1文字ずつ入力できる。自由に打ち込める以上ハズレが多いわけだが、それは仕方がない。

舞台は古代の地下迷宮と周辺世界というありがちなパターンだが、決められたストーリーを追うサウンドノベルズではない。そうではなく、この世界を歩き回っていろいろな仕掛けを楽しむという純正RPGスタイルだ。

PS／サターン版の「ゾーク1」をプレイしてみて、実にいろいろなことを忘れていた自分に気づいた。

一つは、自由文入力形式の面白さ。思えば僕らは、話しかければ自分の言葉を解してくれるコンピュータが欲しかった。ハードが劇的に進化したいまこそ、そういうアプローチのゲームが再び試されるチャンスかもしれない。

それから「文字による世界表現」＋（キーボード）＋「自由文入力」の相性の良さ。PS／サターン版では、十字キーを使って快適にプレイできるよう苦心しているが、やはり、このデバイスは、空間を表す画像に対して、移動や場所を支持するのに向いている。「画像表現」＋（ジョイパッド）＋「位置入力」という組み合わせがファミコンを大勝利に導いた代償として、「ゾーク」のようなゲームは忘れられていったのだろう。

もう一つは、時間の流れ方。

昔はコンピュータは高価であり、プログラムなどを作って楽しむものだった。だから、最近のように「電源を入れて遊び始めたら5分ごとに何か起こらないと、ユーザーにそっぽを向かれる」ような心配はなかった。みんな難しいけどいい本を読むように、努力しながらゆっくりとゲームをプレイしたものだ。そういう「ゆっくりとしたプレイ」をしないと、このゲームは面白くないと思う。このゲームがリズムが遅くてかったるいという人は、自分の生活が忙しくなっていることに気づくべきかもしれない。

ただし、こうしたじっくり型のプレイをしらない新ユーザーへの配慮は確かに不足しているような気がする。リメイク版のマニュアルを見渡すと、次の大原則が書かれていないことに気づく。最近のゲームでは、これらはすべて「あらかじめ説明してあげなければならない特別ルール」だろう。

1：なんかする前にいちいちセーブすること。

2：もはやどうしようもない状態になることもあるということ。そのときは最初から遊ぶこと。

3：あきらめずのんびりと問題解決を図ること。

こうした姿勢のないプレイヤーには、せっかくの「ゾーク」も無力だろう。この1、2、3が「プログラマー」にとっての常識だったからといって、PS／サターンユーザーにもそれを期待するのは、ちょっと難しいかもしれないのだ。

**プロフィール**
近藤巧司
（こんどう・こうし）
1965年生まれ。
冒険企画局代表。月刊ウォーロック（社会思想社）編集長を経て現在フリーのデザイナー兼コラムニスト。ボードゲームやテーブルトークRPG、DOS／Vのゲームなどに造詣が深い。

**ゾーク1【AVG】**
メーカー：翔泳社／機種：プレイステーション・サターン／価格：￥5,800／発売日：'96年3月15日

## 七つの秘館

# ハードの表現力向上はあくまで出発点ではないのか

**直木賞作家、あの志茂田景樹氏を迎えて制作された光栄のアドベンチャーゲーム「七つの秘館」。美しいCGで描かれた世界はハードの進化を感じさせるが、肝心のゲーム性は進化しているか。**

### 光栄の放つCD3枚組の大作

このゲームは、歴史シミュレーションゲームで有名な光栄が作った謎解きアドベンチャーだ。

主人公の一平は、曾祖父が隠した一族の秘密と、共に埋もれているという大金塊の謎を解くべく、恋人と一緒に七つの館が建てられた岬へとおもむく。古代中国やギリシャなど、世界中の建築様式を模した館の謎を順に解いていくことで、一族の秘密と金塊をともに入手できるという寸法だ。

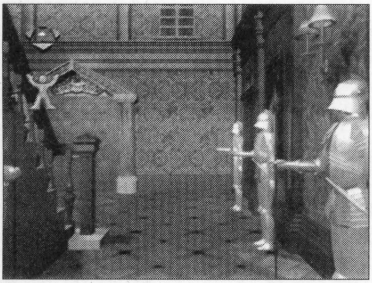
アドベンチャーゲームの謎解きといえば、異様に難しいか、解答を入力する手順が煩雑なものが多かったが、その点、このゲームはテンポよく進めるようになっている。どの謎も情報収集と推理によって解答を導きだせるうえ、謎を解いた時点で解答を入力できるシステムのおかげで、わかりきった解答のフラグだてに手間をかけずにすむのがありがたい。

謎を解いていく過程で、次第に輪郭をはっきりさせていく背景設定も、ストーリー原作に流行作家の志茂田景樹氏を迎えているだけあってよくできている。

### 世界観にそぐわない演出

しかし、個々のシーンの演出には理不尽な部分も目立った。

たとえば、主人公がオープニングで館に得体の知れない3人組が住みついたこと、危険な罠が仕掛けられていることを聞いているにもかかわらず、恋人を連れていくというのがそのひとつだし、その3人組に恋人をさらわれた主人公が、得体の知れない少女に説得されて、救出よりも謎解きを優先させるのも奇妙である。これらの現象が重なった結果、主人公は自分の分身というよりもゲームの案内役に思えてきてしまうのだ。



謎を秘めた館の雰囲気を高める美しいCG映像。

他にも、すでに死んだ主人公の祖父として設定されている志茂田氏の肖像画が、たびたび動き出してヒントをくれるという演出も気にかかった。どうせヒントを出すならば、もっとリアルな方法があるだろう。志茂田氏らしいといえばその通りだが、少し遊びすぎているような印象を受ける。

ともあれ、ゲームをクリアして受けた印象は、良くも悪くも「古典的な作品」というものだった。演出こそ最先端の技術を使っているが、中身は往年のアドベンチャーとほぼ同じだ。落ちついた作りなのは確かだが、少し物足りない気がしないではない。

**プロフィール**
永沢壱朗
（ながさわ・いちろう）
1973年生まれ。
ゲームのコンプリートを三大本能に優先させるほどのゲーム好き。㈱M2のライターとしてメイルゲームや攻略本などに関わり、1日のほとんどをゲームに費やすという幸せな日々を送っている。

**七つの秘館【AVG】**
メーカー：光栄／機種：サターン／価格：¥7,800／発売日：'96年4月5日




## サイレントデバッガーズ

# アイディアの斬新さは時間とハードを越える

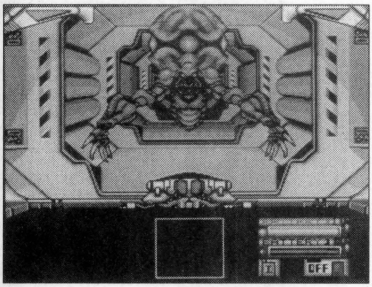
**「ときメモ」など、アイディアに優れた作品が生まれたPCエンジン。ここに挙げるのもそういった作品の一つ。5年早すぎた作品「サイレントデバッガーズ」とは？**

### ゲームの進化はハードの進化に追いついたか

ゲーム機のビジュアル表現能力の向上により、ストーリーと音と映像の融合が可能となった今、アドベンチャーゲームは、新たな意味を持つジャンルに生まれ変わりつつある。アドベンチャーゲームは、復活しようとしているのだ。

だが、その一方で、一枚絵に実写風のCGを使ったり、アニメーション演出を映画的にすりかえただけのゲームも増えている。これは、制作者たちの出すアイディアが、ハードウェアの進化に負けている、ということだ。本来、ゲームの進化に必要なことは「綺麗な絵」ではなく、「絵で何を伝えたいのか」であるはずなのだが……。

'91年にPCエンジンで発売された「サイレントデバッガーズ」は、音とゲーム性をうまくゲームシステムに取り入れた3Dダンジョンシューティングゲームだ。ゲームには「サウンドセンサー」という、斬新なアイディアが採用されている。「プレイヤーとモンスターの距離を知るための方法が、サウンドセンサーしかない」というゲームシステムは、5年前のゲームとは思えないほど斬新だ。


写真では伝えられないこのゲームの魅力。それは「音」。

### ゲーム性と演出にいかされた「音」

「サウンドセンサー」は、モンスターの位置を知らせる警戒音を前後左右に振りわけ、プレイヤー自身の耳によって位置関係を判断する仕組みになっている。

最初は、小さく間隔の長い警戒音が、モンスターとの距離が徐々に近づくにしたがい、大きく間隔の短い警戒音に変化していく。音の変化と共に、プレイヤーの心理状態は追い込まれていく。警戒音が最大になった瞬間に、ふいにそれまで姿が見えなかったモンスターに出くわしたときの恐怖は、まぎれもなく本物の感覚だ。「音とゲーム性の融合」が、ゲーム上でバランス良く実現されている。

「サイレントデバッガーズ」のゲームシステムは、ストーリーやビジュアルではなく、システムによって恐怖を伝えることに成功している。このことは、今後、ゲームシステムによる演出が求められるアドベンチャーゲームにとって、ひとつの指標となるはずだ。ありきたりのムービー演出に、ユーザーの目が慣れるまえに、ゲームは進化しなくてはならない。すべてはそこから、再び始まるのだから……。

**プロフィール**
内山隆博
（うちやま・たかひろ）
1970年生まれ。
フリーライター兼フリーゲームデザイナー。通信にはまって以来、仕事で書く文章量より、ニフティサーブへの書き込み量の方が多くなってしまい、日々悩んでいる。ニフティサーブのパティオとして存在する「謎のゲームクリエイター集団」の一員。興味のある方は、HQB01406@niftyserve.or.jpまで。

サイレントデバッガーズ
【3DSTG】
メーカー：データイースト／機種：PCエンジン／価格：¥6,800／発売日：'91年3月29日

# HゲームAVGの存在と意義

**パソコンゲームにおけるHゲームは「Hさえ入っていれば良い」と実験が許されるジャンルである。その、Hゲームもコンシューマに移植されるようになった今、Hゲームの意味を考える。**

『Hゲー』と呼ばれる18禁パソコンゲームは、独自の進化を遂げており、そのなかの大半の作品のゲームジャンルをいわゆるアドベンチャーゲーム（以下AVG）が占めている。別に僕自身『Hゲーム』の地位向上を訴えるつもりは無い。だが、ゲームジャンルとしてAVGという形が確固たる地位を築いている中で、HゲームAVGは、AVGにおけるトレンドリーダーとして、コンシューマをリードしている立場になりつつあるというのが僕の認識だ。

かつて本誌2号の特集において言及されているので、内容の重複を避ける為今回はHゲーム自体の意義についてはあえて触れないが、純粋にAVGというジャンルにおいて、このHゲームという存在がどのような意義を持っているかについて考察したい。

## HゲームAVGによる実験的作品について

現在の、HゲームAVGの隆盛の背景として、

1：安定したニーズ
2：健全な過当競争

があると考えられる。ゲーム購入の最大のモチベーションがグラフィック及び性描写にあるため、『やることさえやってくれればシチュエーションは比較的なんでも自由』というある種恵まれた環境にあり、推理物なら推理物、ホラーならホラーと、トレンドの移り変わりがシビアなコンシューマに比べ、多様化、安定したニーズを保ち続けている。単にSEX描写の部分を除いてみても、それぞれそのシチュエーション、システムが如何に豊富な内容に富んでいるか。SFありファンタジーあり、ホラー、学園、トレンディドラマ風など、無いジャンルを探す方が困難だ。



サターン版も人気好評「野々村病院の人々」。

また成人対象ということで、内容的に過激かつ難解なテーマをストーリーに挿入することも可能であり、『学園ソドム』（PIL）における極限状態の葛藤、心理描写は、なかなかコンシューマでは成立できない企画だろう。レーティングを逆手にとり、ある意味広がりのあるシナリオの構築をHゲームAVGは可能にしていると言えなくはないだろうか。



野々村病院の人々【AVG】
PC−98・FM版：ブランド名：シルキーズ／価格：¥8,800／発売日：'95年6月30日
サターン版：メーカー：エルフ／価格：¥6,800／発売日：'96年4月26日

# 胎動…アドベンチャー



更に、現状Hゲームの7割以上がAVGという中で当然ながら激しい過当競争におかれている現状がある。そのため、多量に存在するタイトルの中で自作を突出させる為に、如何に多様化するニーズに応えられるかということと、性描写も含むシナリオ及びシステムの多様化の必然性が生まれて来た。

元々Hゲームにおけるゲーム性の意義は、Hな画像を見るための手段として設定されたものが始まりだ。Hゲーム黎明期においては野球拳程度の作りのものが多く存在したが（現在でも実写系Hゲームでたまに見られるが、AVメーカーからの異業種参入ということでそのノウハウと意識が10年ばかり遅れていると思われる。見ていて嘆かわしい限りだ）、現在では単なるH画像を見るための障害としての存在を越えて、その過程（システム）を楽しませる程のゲーム性を持たせた作品も多く、そのなかで洗練されていった操作システムも多い。

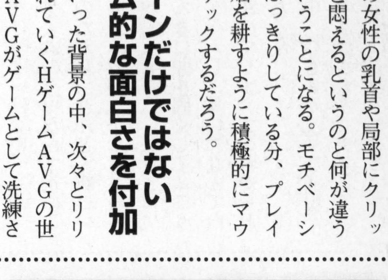
例えば『マルチシナリオ』という概念は、HゲームAVGにおいてHなグラフィックを見たいという欲求とゲームの持続性をうまくブラッシュアップしたシステムである。また、パソコンゲーム『マンホール』（メディアジェニック／日本語版はバンダイビジュアル）等における画面の一部をクリックさせることでイベントが発生し画面が展開してゆくという面白さの提案は、HゲームAVGユーザーから見れば別に目新しいものでも何でもなく、例えば画面中の裸の女性の乳首や局部にクリックすると悶えるというのと何が違うのかということになる。モチベーションがはっきりしている分、プレイヤーは畑を耕すように積極的にマウスをクリックするだろう。

## Hシーンだけではないゲーム的な面白さを付加

こういった背景の中、次々とリリースされていくHゲームAVGの世界は、AVGがゲームとして洗練されていく環境としては、コンシューマゲームのものより遥かに優遇されていると言えるのかもしれない。

そんな中でHゲームAVGの幾つかは既にコンシューマにも移植されていることからも分かるとおり、『カキのタネ』としてのHを割愛してもなおAVGとして成立させている作品が登場している。例えばサターンにも移植された『野々村病院の人々』（シルキーズ／エルフ）など、今までのコマンド選択型AVGの方向性の一つの成果であると言える。ストーリーもHの要素を含みながらも本格的な推理形式のシナリオで、複雑に配置されたフラグにおいて、例えば、単なる枝分かれのシナリオ分岐ではなく、シーンブロックにおいてターンによるフラグ発生の概念を持たせている。これにより、同じ場所に移動してもその訪れた時間によってシナリオが分岐し、フローチャートを見てみても単なるHな画像を見るための障害を越えて推理AVGとして成立させているのが分かる。

変わって『同級生』（エルフ）は、全く新しい、AVGという形式の『改革』であると言える。時間軸という概念をターンという形で表現し、並列されたキャラクター各々



AVGの革命ソフト「同級生」（写真は「2」）。

**同級生【AVG】**

PC―98・X68・FM・DOS/V版：メーカー：エルフ／価格：¥8,800／発売日：'93年
PCエンジン版：メーカー：NECアベニュー／価格：¥8,800／発売日：'95年10月20日



の時間軸を限定された箱庭のなかでの物語として設定することで、マルチシナリオの捉え方を、従来の1次元的な捉え方しでか表現されなかったストーリー進行ではなく、2次元的な俯瞰視点でとらえることができるのだ。なおかつこれを簡便なインターフェースによってまとめ上げ、プレイヤーの負荷を減らしつつ、新しいシステムを確立させたことは、このフォーマットが既に『同級生方式』と呼ばれていることからも、いかに新しく画期的なシステムとして我々に受け入れられているかが認識できる。

　また一方で純粋にストーリーを楽しみたいという面倒臭がりのプレイヤーのニーズに操作負荷をどんどん削っていった形で応えた頭を使わないAVG、いわゆる『デジタルコミック』も、既にその名称の発生する以前からHゲームAVGの必然として登場していた。

　シナリオ分岐発生の条件を簡素化もしくは消滅させた、デジタル紙芝居としての方向性は、最近の例としては『脅迫』（アイル）においてマルチシナリオでの操作負荷の解消手段として、例えばシナリオ分岐時に全てのエンディングへのガイドラインが敷かれているといった設計になっている。また『花の記憶』（フォスター）ではシナリオクリア時にビジュアル的にシナリオフローチャートが表示され、2回目以降のプレイヤーは、初めからやり直す煩わしさが解消され、分岐の直前など自分の好きなシーンからやり直すことができる。

　ユーザーフレンドリーもここまでくると個人的にはやり過ぎの感もあるが、多様化するプレイヤーのニーズを追求し試行錯誤してゆこうとする姿勢を、決して否定することはできないだろう。

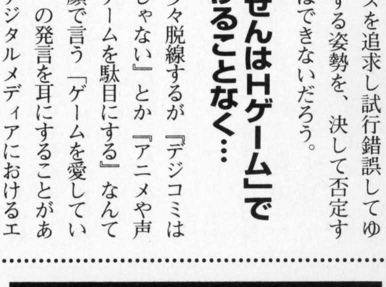
## 「しょせんはHゲーム」で片づけることなく…

　話は少々脱線するが『デジコミはゲームじゃない』とか『アニメや声優物はゲームを駄目にする』なんてしたり顔で言う「ゲームを愛している人達」の発言を耳にすることがあるが、デジタルメディアにおけるエンターテイメントのジャンルが多様化し過ぎて、他に表現できる言葉がないから総称として『ゲーム』と呼ばれている現状をいい加減ユーザーは認識しなければいけない。

　ビデオゲームの歴史なんて正にこれからなのだから、どんどん新しい遊び方や楽しみ方が「ゲーム」という名前で提案されていくだろうに、今からそんなに頭を固くして『こうでなきゃゲームじゃ無い』なんて自分で枠を決めてしまってこれからどうするのだろう。

　そんな中、いささか乱暴な表現だが、エロの部分さえキッチリしていれば後は自由に表現できるといった考え方も、逆から見れば、ラジカルな欲求であるが故に、ある程度安定したユーザーのニーズが保証された上で、無限の可能性を追求することができるのは唯一HゲームAVGであると言えなくは無いだろうか。

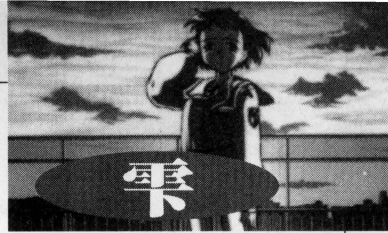
　そういった意味で、これからのHゲームAVGの制作者たちの今後の展開に僕は期待せずにはいられないのだ。



オムニバスの手軽さが魅力となっている「花の記憶」。


**プロフィール**
加藤サイ九朗
（かとう・さいくろう）
1968年生まれ。業務用、コンシューマゲームを手掛けるゲームデザイナー兼プロデューサー。制作の合間に馬鹿物系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行っている。別名『メルチメディア超常現象の会』会長。


花の記憶【AVG】
メーカー：フォスター／機種：Win・PC-9821・FM／価格：¥8,800／発売日：'95年



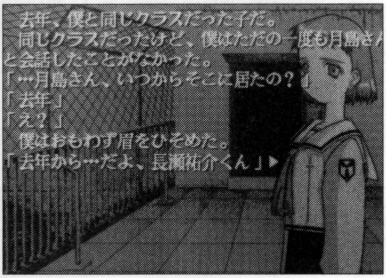

# 物語を描き出すためのエロの必然

**サウンドノベル形式の「雫」は、エロとテーマが表裏一体となった、テーマ性の深い良作だった。**

## エロを入り口とした自己探索の物語

深夜の学校で行われている秘密の集会。その調査に乗りだした主人公と少女を襲う「毒電波」。「雫」は、そんなダークな雰囲気を持った、いわゆるサウンドノベルズタイプのアダルトAVGである。

サウンドノベルズといえば物語が様々な方向に転がっていくタイプのものと、よりストーリー性を重視したタイプのものがあり、共に一長一短といった感がある。そんな中で、この「雫」は、後者を機軸としつつ、前者の良さも取り入れたバランスの良さが印象に残る。一緒に行動する女の子の選択などでシナリオからエンディングまでが大きく変化するのだが、一本の軸になっている物語を多方面から展開させる内容になっており、後者の例としては最も理想的な形に収まっている。




独特なグラフィックセンスも世界観に良くマッチしている。

さて、そのシナリオの大部分は「退屈すぎる日常からの逃避」「凶器への憧れ」「自己の存在理由」などといった「人の心」という非常に重苦しいテーマを扱っているのだが、特別興味のある人はともかく、こんなテーマを直球で投げつけられてもなかなか受け入れられないのではないだろうか。しかしこの「雫」では、「エロ」という大変入り込みやすい入り口を設けている。なにしろこのゲーム、なかなかエロシーンが出てこない。数十分のプレイの後、お目当てのスケベシーンの出る頃には、このゲームの持つ奇妙なムードに飲み込まれ、肝心のエロはもうどうでもよくなっているといった次第である。その時点でプレイヤーとゲーム内の主人公の感情はほぼ同調している。今まで女の子の痴態を期待していた我々の心は一転、彼女たちを猥雑なこの世界から遠ざけたい、と感じ始めているのだ。何ということか。これでは「アンチ・エロゲーム」ではないか。その後現れる犯人（これも適切な表現ではないが）にも、我々は主人公と同じ嫌悪感を覚える。しかしこの感情の中には、普段エロゲームを喜々として遊んでいる己自身に向けられたものも含まれているのである。

「雫」は「心」をテーマにしながら、プレイヤー自身の心にも挑戦しているように思える。このゲームのエロは、このテーマを強く描き出すための必然的なエロであり、サウンドノベルズというメディアを十二分に活用して我々の心を揺り動かす作品になっている。だが、それだけに単純にこのゲームにエロを求めて買った人には、少々痛いものがあったのではないだろうか。——実は私もその一人なのです。

（南　敏久）

雫【AVG】　メーカー：リーフ／機種：PC-9801／価格：¥8,800／発売日：'96年1月26日


寺田克也
DOUBLE RING OUT!
スーダラゲーム評評
ヒョーヒョー
こんにちわ神宮寺三郎です。
こんなカオだったっけて
©DECO
アドベンチャーといえばその昔世をふーびしたポートピア殺人事件レスか。あと探偵神宮寺シリーズも有名でしたな。
ワシのはじめてのゲームの仕事でもあるのダー
サル
スー
ホントは好きだった三郎のコト……
ポ
もじもじもじ
アドベンチャーのおもしろさとはなんでしょう？
んーと、なんだろう。
いきなり活字だ。
シリアスな顔
だいたい←こんな画面で殺人犯とかを追っかけるんだよな。んでいきづまったりするとスゲーイライラして途中でやめるんだ。最後までいったのなんてほとんどないのだった。
サル
行く
見る
なぐる
ける
吐く
もどす
ピッ
ヘッヘッヘッ私はしりませんねェ
アチョー
何度も同じ事させられてムカついてTVこわしたり。
何回きいても同じ事しかいわないしな。
同じ顔で
ヘッヘッヘッ私はしりませんねェ
ヘッヘッヘッ私はしりませ
ヘッヘッヘッァ
ねェ
バカ↑あ。
もっとこう血の通った会話がしたい。
そうかオフクロさんがなつらかっただろう
その上カミさんまで
さらに子供も
しかもろんも
うう～
だんな～
あう～
いやこんな湿った会話じゃなくていいからせめて反応が毎回ちがうとか。


ギーガーのデザインしたゲームで
「DARKSEEDS」てのがあったなあ.
やっぱりくりかえす部分がうざったい.
何度も迷って同じ行動をくりかえすのは
もうわかってんだから そこの単調さから
脱け出せる工夫て欲しーのだった.
いきづまってもたのしいゲームだっ.
できるのか.そんなん.
結局アドベンチャーゲームは
記憶容量との戦いだってワケです.
つまりCDROMからやっと
アドベンチャーゲームは花ひらくのです.
CD10枚組とかでるかもしれません.
ダークシードで あたまになんか うめられる 主人公.
あー
なにもない.
すべての さわれるものは キチンと「調べる」 コトができる ようになって 欲しい.
わ
DVDとかになったらもっと容量が.
しかしコストも同時にかさむのででませんね.
バイオハザードなんて 構図を色々工夫して アキさせないつくりに なってますがコレも たとえばるパターンくらい あったりするといいなー.
ゾンビー
まーなにはともあれ アドベンチャーは
おハナシが命なのですゾンビ.
そこのところをヨロシク死体.
ああ正論だなー
ゲロゲーロ
ア.アダルトなヤツも クオリティ高い奴 でないか.
アニメ絵じゃない奴
えっち
ブー
end

# 本誌特選 アドベンチャーゲーム名作選

**過去の名作から最新技術を使った作品まで、内外を問わず本誌が選んだAVG名作選。AVG発展の歴史を、これら作品群から感じ取ってほしい。**

## ポートピア連続殺人事件 C

AVG初期の名作。プレイヤーが部下の刑事ヤスと共に密室殺人事件に挑戦する。AVGの枠組みの盲点をついたトリックが話題になった。まずパソコンで発売され、後に移植されたFC版では虫眼鏡型アイコン、コマンド選択型入力方式などの改良がなされ、後の作品に大きな影響を与えた。

## 新鬼ヶ島 C

任天堂初のAVG。桃太郎やかぐや姫など様々な昔話の物語、登場人物が入り乱れるドタバタ日本昔話。要所にほろっとさせてくれる演出が挟み込まれ、親しみやすい内容となっている。前後編の構成は肥大化するROM容量に対する策だったが、書き換え料の安さもあり、ユーザーには好評だった。

## 中山美穂のトキメキハイスクール C

中山美穂が相手の恋愛AVG。当時、何度か画面上に表示される電話番号を実際にダイヤルすると、テレホンサービスでみぽりんの声を聞くことができるメディアミックスな内容が斬新だった。電話番号から住所を推測したりと変に生々しい想像ができて楽しい。ただ、みぽりんがすぐ怒る（笑）。

## ファミコン探偵倶楽部「消えた後継者」 ファミコン探偵倶楽部2「うしろに立つ少女」 C

名探偵空木俊介の助手である主人公が、資産家の遺産相続や、学校の怪談に絡む殺人事件に挑んでいく、少年探偵団的な設定が楽しい作品。主人公が記憶喪失だったりと、タイトル表示の前に主人公とプレイヤーの溝を埋めるための小イベントから始まるなど、映画的かつゲーム的な演出が興味深い。

## マンハッタン・レクイエム 闇に飛ぶ天使たち C

同社の看板AVG、J.B.ハロルドシリーズの第2作。NYを舞台にして起きた、若い女性の連続投身自殺事件の背後に隠された謎に挑む。3人のサラ・シールズ、錯綜する人間関係、全編を通して漂うJ.B.の人間くささなどシナリオが秀逸。コマンド選択型AVGの金字塔的作品。

## スナッチャー C

「ポリスノーツ」の小島監督のAVG第一作。「マンレク」が足を使った地道な捜査なら、こちらはより物語性が強い「見せる」捜査がウリ。古典的なAVGにアクション要素を取り入れた構成や、緻密なSF設定・徹底した世界観へのこだわりなどは群を抜く素晴らしさで、カルトな人気を誇る。

ポートピア連続殺人事件／エニックス／60・88・FC／（FC版）￥5,800／'85年11月29日　新鬼ヶ島／任天堂／FCD／（前編）￥2,600／'87年9月4日／（後編）￥2,500／'97年9月30日　中山美穂のトキメキハイスクール／任天堂／FCD／'87年12月1日　ファミコン探偵倶楽部「消えた後継者」／任天堂／FCD／（前編）￥2,600／'88年4月27日／（後編）￥2,600／'88年6月14日　ファミコン探偵倶楽部2「うしろに立つ少女」／（前編）￥2,524／'89年5月23日／（後編）￥2,524／'89年6月30日　マンハッタン・レクイエム　闇に飛ぶ天使たち／リバーヒルソフト／88・98・FM・X1・X68・MSX2・WIN／（88版）￥7,800／'87年7月　スナッチャー／コナミ／88・PCE・SS・PS／（88版）￥7,800／'88年

## 河原崎家の一族 C

豊富な分岐によりマルチストーリー、マルチエンディングをウリとする18禁AVGの意欲作。過激な内容、美麗なグラフィックもさることながら、一つとして無駄な選択肢が存在せず、どのストーリーを選択しても矛盾や破綻を来すことなく物語が進むシステムには職人芸的なこだわりが感じられる。

## 夢見館の物語 M

新月の夜だけ現れるという「夢見館」に迷い込んでしまった幼い兄妹が体験する恐怖を描いたモダンホラー。「ミステリーハウス」から始まる「館ものAVG」の新機軸でもある。メガCDの粗い画面描写が館の雰囲気にとけ込んでおり、独特の幻想性を醸し出している点が魅力。

## ナイトトラップ M

特殊部隊の一員として館に仕掛けられた数々の罠を遠隔操作し、週末のパーティに集まった人々を守りながら館に潜入する賊を退治する、アクション性の高い実写AVG。ザッピングの手法を用いて館の広がりを演出し、平面的になりがちな実写AVGに奥行きを持たせた点で高く評価された。

## セプテントリオン T

嵐で沈没寸前の豪華客船からの脱出を目的とした、アクション性の高い作品。転覆した船内はまるでダンジョン。船の傾きで刻々と移動可能ルートが変化する中、映画「ポセイドン・アドベンチャー」ばりの脱出劇が展開される。60分という時間制限、癖のある登場人物などの映画的演出も光る。

## クァンタムゲート1 悪夢の序章 M

環境破壊によって破滅寸前の未来の地球を救うための秘密プロジェクトに参加した主人公の悪夢を描く、サスペンスタッチの実写AVG。「動画が動く」レベルの作品が多い中で「物語を見せるための演出」という思想が感じられる佳作。洋画系の声優を中心とした吹き替え陣の好演も光る。

## 弟切草 T

雨宿りのために立ち寄った古い洋館で主人公と恋人が遭遇する未知の出来事が描かれるホラーAVG。選択肢によって物語が分岐するパラレル小説タイプの内容で、コメディーやオカルトなど、物語が様々に展開していく点が魅力。サウンドノベルシリーズの第一弾で、その後の方向性を決定づけた。

## MYST M

マッキントッシュのハイパーカード上で制作されたAVGとして話題を呼んだ作品。世界観に裏打ちされた美しいCGや動画演出がパズル的なゲーム性に溶け込み、プレイヤーに実際にミスト島にいるかのような錯覚を与える点が魅力。当時閉塞感を見せていたAVG界に新風を送り込んだ。

## アローン・イン・ザ・ダーク P

世界初のポリゴン客観視点AVG。クトゥルフ神話をモチーフとした洋館探索AVGで、プレイヤーはルイジアナ州の呪われた館「デルセト」の所有者の姪エミリーか、私立探偵のカーンビーとなり、館の謎に挑戦する。画面外から突然現れる、客観視点ならではの恐怖感の演出が秀逸。

## フル・スロットル P

米ルーカスアーツ社制作のヘビメタ中年暴走族が主人公のアクション・サスペンスAVG。「レベルアサルト」などCGムービーのゲームへの取り込みが得意な同社作品らしく、既存のAVGの絵を動かすのではなく、アニメーションに合わせる形でのゲーム性の付加が新しい方向性を感じさせる。

記号の見方 C：コマンド選択（入力）型 M：ムービー主導型 P：劇場型 T：テキスト型

河原崎家の一族／シルキーズ／98・X68・FM／（98版）¥7,800／'94年1月　夢見館の物語／セガ／MCD／¥7,800／'93年12月10日　ナイトトラップ／セガ／MCD／¥7,800／'93年11月19日　セプテントリオン／ヒューマン／SFC／¥8,500／'93年5月28日　クァンタムゲート1 悪夢の序章／ナムコ／WIN／¥8,800／'95年8月／ギャガ・コミュニケーションズ／SS／¥5,800／'95年9月29日　弟切草／チュンソフト／SFC／¥8,800／'92年3月7日　MYST／インタープログ／Mac・WIN／¥12,800／'94年／マイクロキャビン／3DO／¥6,800／'95年4月14日／ソフトバンク／PS／¥7,800／'96年1月27日／サンソフト／SS／¥7,800／'96年1月22日　アローン・イン・ザ・ダーク／アローマイクロテックス／DOS／V・9821・98・FM・3DO／¥12,800／'94年　フル・スロットル／マイクロマウス／DOS／V／¥9,800／'95年

# ゲームならではの物語表現の地平

**「ゲームと映画の融合」。AVGの未来を語るときに、このテーマを外すことはできない。インタラクティブ・ムービーという方向性が提示される中で、現状の作品が見せる可能性とは。**



## 映画とゲームの融合がもたらす未来とは

AVGの将来について語るとき、きまって引き合いに出されるのが「ゲームと映画の融合」という言葉である。

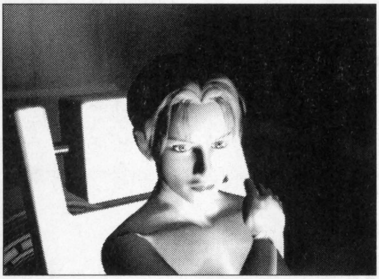
ハードの性能の向上によって、AVGは実写やアニメーション映像など、いわゆる「映画的な演出」によって、第二の黄金期を迎えようとしている。だが新世代機の初期のAVG群が、従来のAVGに動画を組み込んだだけの内容でしかなく、低い評価しか得られなかったことを忘れてはならない。

また、ゲームと映画の融合とは、決してゲームが映画になることではない。もしゲームが映画に追従するものであれば、ゲームが映画になった瞬間に、ゲームはその存在意義を失ってしまうだろう。

求められているのは、映画的な演出とインタラクティブの融合による、新しいエンタテインメントの枠組みの創造なのだ。

こうした方向性を示唆する言葉として「参加できる映画」インタラクティブ・ムービーという言葉がある。

現状では、映像とゲームを組み合わせたものなら、なんでもこのジャンルに定義してしまう傾向にあり、きわめて曖昧なジャンルになっている。国内では「Dの食卓」「MYST」などムービー主導型AVGを主にインタラクティブ・ムービーと呼んでいるが、海外では「ウイングコマンダーⅣ」「レベルアサルト2」などアクション性の強いゲームも、立派にこのジャンルの範疇に入れられている。だが、これは「映画とゲームの融合」が、さまざまなジャンルで独自のアプローチを見せながら試行錯誤を繰り返されており、まだこのジャンルが過渡期の段階にすぎないことを物語っているのだ。



インタラクティブ・ムービーの新機軸を開くか。「E０」。


AVGとは、本来コンピュータ上での物語の表現手段として、RPGと双璧をなすジャンルである。だが、その物語に対するアプローチは正反対の様相を見せている。ユーザーが冒険を通して物語を紡ぎだしていけるRPGと、決まった物語を受動的に楽しむAVG。戦闘と成長という名のゲーム性を内包するRPGに対して、AVGはその性質上、コマンド選択やフラグ処理など、ある種のパズル性でしかゲームの持続性を持ち得ない。そのため、ストーリーを楽しむという本来の目的が、いつの間にか「コマンド探し」という

# 海外AVGの現状

多摩豊

今、アメリカでは実写映像を盛り込んだAVGが流行しています。WIN95の普及と映像の圧縮技術が進んだことで、AVGの黎明期にミステリーハウスなどを作っていた連中が本当にやりたかった演出が、ようやく可能な環境になってきたんです。一方でハリウッドの映像関連の制作会社がゲーム業界に営業をかけている。また、従来のAVGの枠組みに実写映像を載せただけの物でも、人気俳優が出演していれば、それだけでゲームに縁のなかった人が買ってくれる側面もあるわけです。

ただ、実写的な演出というか、ストーリー性とインタラクティブ性が実は両立しないということが、新しい課題になっています。今、アメリカではインタラクティブなメディア上での実写やアニメーションの使い方とはどうあるべきかを真剣に考え初めています。

例えば「ウイングコマンダーⅣ」（EA）と「レベルアサルト2」（ルーカスアーツ）では、ゲーム屋が作るインタラクティブと、映画屋が作るインタラクティブの違いが顕著に見える。前者は、3DSTGの幕間に映像が入るという形で、土台にゲームがあるんです。後者は、まず核となる物語があって、その展開に応じてゲーム性が付加されている。しかもゲームを物語の主人公との一体感をもたせるための手段として捉えているので、難易度もそれほど高くない。みんな模索している最中です。

最後はゲームと映画の融合を考えているんだろうけど、その取り組み方は幾つもあっていいわけです。個人的に「D2」に期待しています。リアルタイムポリゴンでのAVGは、アメリカでも見られない新しい方向性ですから。（談）

多摩豊（たま・ゆたか）
コンピュータゲームデザイナー、コンピュータゲーム評論家。著書に「次世代RPGはこーなる！」（メディアワークス）など

名のパズルを解くという行為にすり替わってしまうジレンマから抜け出せないでいたのだ。



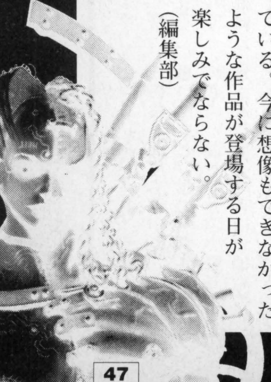
## インタラクティブと物語の新しい融合を目指して

だが、表現力の向上とインタラクティブ・メディア本来の楽しさの結合により、AVGは従来の枠組みから脱皮し、新しい物語の表現方法を模索し始めている。「ポリスノーツ」は、ゲーム性という点から見れば非常に物足りない、一回性の強い作品だ。それでもユーザーが不満を漏らさないのは、適度なアクション性の導入によって主人公と一体感を持ちながら物語を楽しむAVGの新しい表現形式に、従来の「コマンド探し」という名のパズル性よりも、魅力を感じているからに他ならない。

こうした流れの中で、AVGは急速に「インタラクティブ・メディア上での独自の物語演出」を見せ始めている。今回の特集で取り上げた例では、「TiZ」や海外モノの「クァンタムゲート1」などが、インタラクティブとストーリー性の融合という点で実験的な作品となっていた。また「フル・スロットル」などは、劇場型のAVGを基盤としながらも、アニメーション演出を前提とした構造になっており、これからのAVGの方向性の一つを示す作品として興味深い。「Dの食卓」やPSエキスポでの「E0」に見る一連のワープ作品は、主観視点と客観視点の組み合わせによる演出が、映画では不可能な、コンピュータならではの物語表現の地平を感じさせている。

「映画とゲームとの融合」。この命題に向けて、本家AVGは今後どのような進化を見せてくれるのだろうか。まだ状況は混沌としており、決まった道筋すら見いだすことができない。その一方で、すでに実験的な作品も多々生まれつつあり、将来の可能性を感じさせている。今に想像もできなかったような作品が登場する日が楽しみでならない。

（編集部）





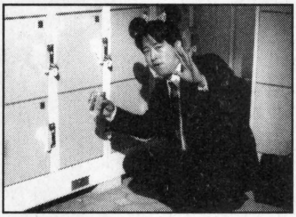
# 続・街で見かけた 胎動…アドベンチャー

## コマンド入力にこだわる小野さん。今、時空を超えて「デゼニランド」に再挑戦です。

「最近のAVGって、なんだか馴染めないんです。ポリゴンとか聞くと、それだけで頭が痛くなってくるし。だいたい『トビラ　アケル』とか打ち込む方が自由じゃないですか。『コシ　ツカウ』とか、いろいろ試せるし」。そんな疑問を抱き続けた小野三似意さん（もうすぐ34歳、独身、パピコン所有）は、かつて青春をかけて友人宅で徹夜プレイした伝説のAVG「デゼニランド」に、もう一度やってきました。

デゼニランドと言えば名古屋です。T&Eです。でもここはなぜか浅草です。舞浜に行く予算が出なかったことは内緒です。ストリップ小屋が建ち並ぶ六区の大通りを抜けると、ほら、お城のような遊園地が見えてきました。まずは入り口……じゃなくてコインロッカーに直行です。ジュースの空き缶を拾うと下にはロッカーの鍵が！　ロッカーを開けると中には札束。これでダフ屋からチケットを買って、ようやく入園です。さすがは小野三似意さん、某誌のペーパーAVGに毎月投稿し続けただけのことはあります。

しかし、この園内の変わりようはどうでしょう。昔はエレクトリカルパレードなんてありませんでした。なんとなく、縫いぐるみがNHKのにこにこぷんみたいですが気にすまい。それにしても、なぜ小野三似意さんはここまで来たのでしょうか。ああそうです。園内のどこかに隠されているという、黄金の三月磨臼を探し出すためでした。そういえば昔はゲームの目的を見失うほどにコマンド探しに熱中したものです。確か「三月磨臼」と書かれた柱があるのですが…。なんと、その場所は、今では「鳥獣供養碑」になっているではありませんか。この柱を何度も磨いたことを思い出すと、世の無常さにさめざめと涙が浮かぶ小野三似意さんです。まさにつはものどもが夢の跡とでもいいましょうか。帰り道に秋葉原によって「きゃんバニ」の購入を決意した小野三似意さん（まだ33歳、独身、パピコン所有、好きなゲームはポートピア）でした。



↑空き缶の下にはロッカーの鍵が！すかさず「カギ　ヒロウ」でゲットです。



↑三月磨臼の柱の跡地には「鳥獣供養碑」が。思わず手を合わせてしまいます。



↑後ろ髪をひかれつつエレクトリカルパレードの前で記念撮影。人生いろいろの小野三似意さんです。

♡ 小野さんへ「ふざけるな俺に下さいセガサターン」（千葉県　阿部貴弘）

♧ 次は「小野アドベンチャーさんだ！！」（千葉県　雷雷神）



# YASUSHI NIRASAWA

**Q1.** 今回の造形のコンセプトを教えて下さい。

**A1.** **人で、つまり男と女でモンスターを表してみようと思いまして、永井先生のアシュラ男爵や神話のアンドロギュノスの様にと…。**

**Q2.** 韮沢さんの作品には独特な世界観を感じますが、いつもどこから発想を得られていますか？

**A2.** **自分の好きなもの全般です。音楽や映画、画集などモチロン、身近な作家さん達の話も影響される事が多いです。**

**Q3.** 海外のレアなグッズなども集められていらっしゃるとお聞きしましたが、趣味の話をお聞かせ下さい。

**A3.** **レア物を大金で買うより安くて好きな物を探すのが好きです。透明パーツ物、メッキ物、蓄光（グローインザダーク）物など…。**

**Q4.** 韮沢さんは海外でも活躍なされていますが、主な活動の場、今までされた仕事で気にいっているものを教えて下さい。

**A4.** **ビデオゲームではテクノポップ社の「ゼロ・トーランス２」。でも発売していないみたいです。映画ではＳ・ゴードンの「スペーストラッカー」や、リック・ベイカーのたぶん「インデペンデンス・デイ」のコンペに参加させられましたが未使用？　だったと思います。気に入っているのは、ウーム…です。**

**Q5** 注目のアーティストはいらっしゃいますか？

**A5.** **ここは、『寺田克也』って書かないといけないみたいで…。**

**Q6.** 造形のお仕事をしていて難しいと感じる点、良い点を教えて下さい。

**A6.** **難しいのは重力との戦い！　良い点は絵よりゴマかし易い場合もある点。**

**Q7.** 仕事以外で興味のあることは何ですか？

**A7.** **春の山道、でもすべて仕事に関係してしまいます。**

**Q8.** 今、してみたい仕事は何ですか？

**A8.** **自分のキャラクターでアクションフィギュアを作製してみたいです。**

**Q9.** かなりのゲームマニアでいらっしゃいますが、お好きなゲームを教えて下さい。またその理由は？

**A9.** **「ゼルダの伝説」「ドラキュラ城シリーズ」「ロード・ラッシュ」「アウターワールド」「フラッシュ・バック」「呪われた館」「ハードロック・キャブ」「Ｄの食卓」「サイコドリーム」「ブラッドファクトリー」理由ー飛び散る血！！　魅力的なキャラクター！**

**Q10.** 最後にメッセージが何かあればお聞かせ下さい。

**A10.** **「サイバードール」「Ｅ０」　ヨロシクお願いします。ジャッ！！**

ありがとうございました。

**韮沢　靖**：1963年新潟県生まれ。造形アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」（大日本絵画刊）、「ＣＲＥＡＴＵＲＥ　ＣＯＲＥ」（ホビージャパン刊）ほか。現在ワープ制作「Ｅ０」のクリーチャーデザインを担当中。

artwork by WARP
飯野賢治：株式会社ワープ代表取締役。ゲームデザインから作曲、広告制作までこなすマルチクリエイター。ゲームを愛するが故のその発言は、業界に波紋を呼ぶ。羽田は安住の地となるか！？
宮崎朋浩：株式会社ワープ所属。「Ｄの食卓」グラフィックデザイナー。テクスチャー、アートワーク、モデリングを主に担当する。20匹以上猫を飼う異常な猫好き。現在は「Ｄの食卓2」の制作に参加。

# VIDEO'S MONSTER WORLD



## Vol.9 GIGANTIC MONSTER 2 PARTY

YASUSHI NIRASAWA

前回の続きです。巨大な機械兵士の腹部の町にたどりついた冒険者。森の中へ、娘らしき少女を追って入って行った小男の後をつけて行くと、しげみの中から苦しそうな声が聞こえます。のぞいて見ると、初めて見るその生き物、体がなんだか半透明で、あきらかに我々とは別の種を感じます。しかし、サナギから、かえったばかりにして、我々の成長した女性のフォルムをもっているせいか、敵の感じはしません。「どしたい君！」「……」「ジジィジィ」案の定、言葉は喋れない様です。よく見ると左腕をケガしてうめいていた様です。前回、娘を連れさった魔物のシワザでしょうか？「オレ！いい物持ってるゼ！」前回、兵士のふもとの町、「フット」で見つけた少年の様な少女シェルパ「ズラチャ」(今回命名)が言います。何やらザックの中から薬らしき物とテープをゴソゴソと…。「何だいそりゃ…？」冒険者が尋ねると「ハチミツだヨ！」ハチミツなんか塗って大丈夫なのだろうか？「何にもしないよりいいだろ！こいつハチみたいジャンケ！」訳の分らない理由だが、「ジィィ」（ジィとしか言わないので、こう




名付けた）が嫌がらないところを見ると、いいのかもしれない。ほどなくテープを巻いてあげると「ジィィ」がスッと立ち上がった。意外にデカイ！体色も先ほどより濃くなり、パールグリーンと言った色に変色してきた。「ジィチィィ！」礼でも言っているのだろう。すると、森の奥から狼の吠える様な声が…。「スティールゥゥ！」と…。先に森に消えて行った小男の声でしょうか？とにかく奥へ行ってみます。

湖の近くへたどりつくと男がヒザを折ってガックリきている様です。「どうした～いオッサン？」声をかけると「娘が…娘が、クソバケモノにぃぃいい…！」顔を上げたオッサンの顔を見ると、どこかで見た様な…。「あんた、X軍団のぉ…」「何じゃあそりぁぁ！」違うようですがその3本爪といい…。「ガゴオオオオ！」。突然、「グラッ！」ときました。「ゴォンゴォンゴォン！」。「ザザッ！」と森じゅうの鳥たちが舞い上がりました。地震？違う様です。何と展開の速い事か、巨大兵士が動きだした様です。これは大変！頭部を乗っとったヤカラを倒すどころか、これではやられてしまいます。「ジィィキィィ！」「ジィィ」が何か言っています。分からないでいる我々を「ジィィ」の長い腕が囲います。「何っ何だあこのバケモーン？」オッサンは見た目通り口が悪いです。「ザッ！」と我々は一瞬にして空に出た様です。傷を負いながらも我々3人を抱えて飛ぶとは、やはり人間技ではありません。「とりあえず助かったか？」と冒険者。「おい！あっちの巨大兵士へ行ってくれぇい！」とオッサン！「何言ってるあんた！とにかく下に降りようぜ」「いや！娘を取り返す！あっちの兵隊は俺のジイサンの代からウチ、ボスコ家が調整して来たんだ！あっちの兵士で娘『スティール』を助ける！」何てことでしょう。前回のイラストの奥の方の兵士も動くようにしてあった様です。このオッサン！3人を抱えた「ジィィ」はフラフラとなりながら向こうの兵士に向かって行きました。大変なことになりました。続く…。

――て訳で、今回は前回の登場人物を描いてみました。冒険者（プレイヤー）は、それぞれ想像で考えて下さい。ジャッ！

PS．「E0」よろしく！

（編集長！カットよろしくっ！）




カット／AYUMI SAITO

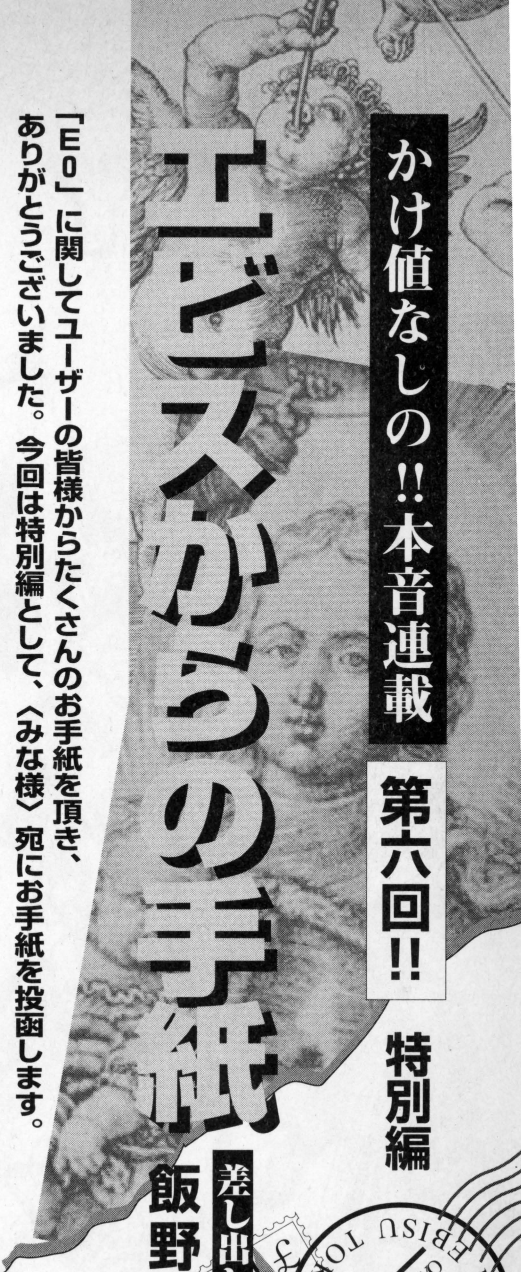

GIGANTIC MONSTER 2
PARTY
VOSKO
○「オーガン」の武器屋のオヤジ。前回、娘を森へつれさられている。娘探しの為同行！
ウル…では無い!!
ZULACHA
○「フット」で見つけたシェルパ
メシを喰わなそうなので
決めたが‥スゲー喰う！
「アレグリア」のリング少女に
似てる！
本誌編集長
の"マイキャラ"「ウーちゃん」
のバッジもつけている！
どれか解るかナ！
ZEEEE
•「オーガン」の森で見つけた
昆虫人？「ジー」とか「ギー」
としか言わない

かけ値なしの!!本音連載

第六回!!

特別編

# エビスからの手紙




差し出し人 **飯野賢治**

## ユーザーのみな様篇

**「E0」に関してユーザーの皆様からたくさんのお手紙を頂き、ありがとうございました。今回は特別編として、〈みな様〉宛にお手紙を投函します。**

どうもみなさん、6年住んでいた恵比寿から、また恵比寿へ引っ越した飯野です（会社も自宅も恵比寿です）。今回はご存じのとおり、周辺でいろいろなコトがあったのと、特に「コイツめ！」と思う相手もいなかったので（本当は凄いのがあるんだけど、まだ取材不足なのでもう少し後でやります）、「エビスからの手紙―特別編―」というコトで、この手紙を読んで下さっている、〈みな様〉宛に手紙を出したいと思います。

### いつもお手紙をありがとうございます

では、―特別編―というコトで、〈みな様〉宛に話を進めていきたいと思いますが、「エネミー・ゼロ」の件ではいろいろと意見や励ましなどのお手紙をありがとうございました。もちろん、お叱りなども多くありましたが、その中でいくつか「あぁ、伝わってないんだなぁ」と思える内容のものもありました。また、僕は仕事柄、雑誌でインタビューを受けることが多く、その内容について、よく手紙をもらうんですが、たまに勘違いをされている内容の物もあったりします。ただ、「ワープに入れてください」なんてのや「プレステ万歳！　ワープ死ね」なんてのまで入れると、だいたい週に10通から15通ほど手紙をもらうのですが、個人の基本方針として（もちろん、忙しさなどもありますが）、返事は出さないようにしているんです。理由は単純で、キリがなくなってしまうのと、メーカーとユーザーの関係がおかしくなってしまうというコトと、僕らはコメディアンでもなければアイドルでもないので、結局は作品でしか評価してもらえないという理由からなのです。ですが、いいキカイなので、今回は―特別編―として（逃げてるぞォ）いくつかのギモンに答えてみようと思います（ですから、今回は大半が〈ワープの飯野〉の意見になってしまうのですが、そこを納得して下さい）。

### インタビュー記事には間違いもままあります

この連載は「この人なに考えているんだろう」とか「コレはどうなんだろうか」など、僕がゲーム業界に生きていて、その存在や行動が不思議に思う人やモノなどに、手紙を出してみようという企画の連載です。そして何か返事が返ってきたら、ここに載せてみようじゃないか、対談でもしてみようじゃないか、というワケなのです。

それでは、よくあるものから…「死ね！」、死ねません。僕には一緒に作品を創っているワープのメンバーもいれば、僕らが創るゲームを待っているユーザーのみな様も、それを早く売りたいショップのみなさんも、取り上げて下さる雑誌の方々も、親もカミサンも、入交さんも、佐伯さんも、芝田さんも高城剛もいるのです。せっかく生まれた人生を大事にしなければならないという教えもあって、そう簡単には死ぬワケにいかないのです。と、ツカミはこれくらいにしておいて、よくあるのが「多分、秘書の方や受付の方が読んで、飯野さんには届いていないと思いますが」という内容のものなのですが、全部読んでます！ ワープに来たものから、各雑誌に来たものまで全部読んでます。ちなみに、僕には秘書もいなければ、ワープには受付もいません。ワープは会社というよりバンドみたいなものなので、事務所は練習スタジオみたいなものなのです。ドアを開ければソコに僕がいます。そんな集団なのです。

　また、多いのが「この間、雑誌で○○○○と書いてありましたが、□□□□の間違いではないでしょうか」とか、ヒドイのになると「おまえ、雑誌で△△△△と言ってたけど間違ってるぜ、本当はデジタル詳しくないんじゃないか」というタイプのものですが、僕のチェックした限り、大体は雑誌側のヒアリング（ライティング）ミスであることが多いです。昔、雑誌で「アミガ6000」と言ったコトがあり（本当は言ってないよ）、ダイブ周りの人に馬鹿にされた経験があります。

　普通、雑誌のインタビューなどでは、インタビューを受けた数日後にそれを文にした〈初稿〉というものがFAXなどで届くので、それをチェックして返すのですが（インタビューは2時間くらい受けるので、そんな量を全文掲載するワケにはいかず、文字量を4分の1くらいにしたり、その雑誌にあった文調に直すため（これが、結構笑えて、「いやー、僕はそうは思いませんよ」などとしゃべっても、カタい雑誌に載ると「違う、私はそう思わないのだ」などと変化してしまう）、タマーに僕がチェックをミスってしまったりするとこういうコトになってしまうのです。ですが、一般誌（ゲームや新聞などでは、初稿が出ないので、全くチェックすることができず、また、そういうトコロは特にデジタル関係に弱い人が多いので、このようなミスになることが多いのです。また、本文はチェックできても、キャプション（写真の横の注意書きみたいなアレね）の初稿が出ない時もあるので、そういうミスも多発しております（なんだか今回、グチっぽくなっているな、気を付けよう）。笑える例では、僕は身長が176か7cmくらいしかないのに、昔、一般誌で身長180cmを超える巨体とキャプションされたことがありました（もちろん、キャプションの校正も身長の確認もありませんでした）。

　また、多いのが「某メーカーとか書いてあったけど、度胸なしめ、実名で言いやがれ」と言った類のものですが、これは僕は言ってます。インタビュー時には実名を出してます。この連載を読んでくれれば分かってくれると思います



まんが：いいのけんじ



が、そんなに度胸なしでもありません。雑誌はその雑誌という運命上書けないことが多いのです。また、雑誌の常識的に書けないものもあり、この一見無法地帯のゲーム批評でも「ス×ウ△アのド●●ー会社！」とか「〇△の山×のチ☆ー！」などは書けないはずです（注：ゲーム批評の編集部のみな様、適当に〇とか×を使ってフセ字にして下さい。また、この文も掲載してください）。また、少し似たようなものでは、このような例があります。あるコトやモノに対して意見を言うとき、重要なAという意見と、それに対してBという意見と、そのAとBがあるから言えるCという意見を同時に言うことがあるのですが（特に僕の話はこのタイプが多いね）、雑誌側で文字数の関係からか、Aの意見をカットしてしまい、結果的にBとCの意見だけになり、何だか意味の伝わらないインタビューになってしまうことがタマにあります。こうなると、読者に誤解を生んでしまい「何言ってんだー！」とか「わけ分からないことというなー!!」となってしまうのです。以前に、コミケか何かで売っていた〈バカ発言大賞〉という、雑誌上でのゲーム関係者のインタビューや連載での間違いや、オカしな意見を指摘する同人誌がありましたが、僕が読んでしまうと「コレは雑誌のミスじゃないかぁ？」と思うものが多かったのです。

僕が完全に書いているこの〈ゲーム批評〉や〈サターンマガジン〉、僕のインタビューをほぼ全文載せてくれる〈ハイパープレイステーション〉などはこれらのような問題はないのですが、どうしても〈インタビュー→テキスト化→初稿→校正→掲載〉というパターンだと、タマにミスが出てしまうのです。と、いっても20回に1回くらいですけどね（今、思い出しましたが、今回表紙を一緒にやっている、「エネミーゼロ」のワールドデザインの韮沢さんと一緒にインタビューを受けたとき、掲載された雑誌に〈幼少のころからモデル作りに明け暮れて〉というキャプションがあるのを見て、韮沢さんはかなりガックリきていたなんてコトもありました）。

## クリエイターだから後は作品でお答えします

まぁ、長くなってしまいまして、しかもなんかグチっぽくなってしまいましたが、本当は今回は休もうかという話もあったんですが、まぁ休むくらいだったらと思ってこのような内容にしてみました（僕も毎回毎回、怒るワケにもイカないのよ）。最後に「エネミー・ゼロ」の件なのですが、いろんな雑誌に〈その真相は！〉などと書かれましたが、本当のトコロ真相なんてないんです。夫婦が別れるように、ラモスがパープルサンガに行くように、いろんな小さな理由が重なって決断したというだけなんです。でも、もうこのコトについて語るのはヤメにします。前述しましたが、サターン版の「エネミー・ゼロ」という作品で評価してもらおうと思っています。と、SCEの佐伯さんにも約束したしね（なんだか、いつもと違う感じになってしまいましたが、—特別編—というコトでゆるして下さい。次回からは—青春編—のスタートです。なんちて）。

### プロフィール

**飯野賢治**（いいの・けんじ）
株式会社ワープ代表取締役。これを書いている途中で、SCEの独禁法違反の疑いで立入検査のニュースが入ってビックリ！　チクったのは僕じゃありません。それはそれとしてSCEの細谷さん結婚おめでとう。

Video Game Modernology

# 電視遊戯考現学講座

## 番外編 ポケットモンスター デザイナーズノート

田尻智

## ゲームはなぜ面白いのか?

**ゲームボーイでは久々のヒット作となった任天堂「ポケットモンスター」。そこで今回は、実際のゲーム開発を担当された田尻氏に、企画概要や開発秘話などをお伺いした。**



### 初めてGBを見たときに浮かんだアイディアなんです

初めてゲームボーイ（以下GB）を見たときに浮かんだアイディアが、「ポケットモンスター」の大枠の内容でした。GBの中で生き物みたいなものが飼えて、それを通信でやりとりできるような仕組みです。「GBを線で繋いでデータのやりとりをする」という任天堂さんの説明に、すごく夢が膨らんだんです。それで、さっそく企画書を書いたら、糸井重里さんがとても面白がってくれて、それがきっかけで開発が始まったんですよ。

でも、いざ始まってみると試行錯誤の連続でした。最初は1メガぐらいの、本当にライトなRPGを考えていたんです。制作期間も1年くらいで（笑）。ところが、僕も当時はプロのゲームデザイナーとしてデビューしたての頃で、開発を進めながらRPGに関する知識を身につけるような、手探りの状況で進んでいったんです。ちょうどドラクエⅢが発売された頃で、最初は畳3帖分くらいのマップを作ったり（笑）、ストーリーもずいぶんとおとぎ話風だったりと影響を受けまして。当然社内でも「普通っぽい」とか言われまして、大幅な方針の変更の必要性を感じ始めた頃には、もう1年目が過ぎていたんですよ（笑）。

その後、任天堂さんやエイプさんに、半年から1年に1回ずつ報告しながら、こつこつ作り続けたんです。でも、新しいアイディアが浮かぶ度にコロコロと構成が変わるものだから、このゲームは何が言いたいのか良くわからないなどと、かなり言われましたね。大体5年目に入った頃、任天堂さんからどうにかいけるねという評価を得たので、そこから猛スピードで仕上げたんですよ。それでも、そこから1年かかってしまった。

その間「ヨッシーのたまご」や「ワリオとマリオ」などを並行して作っていましたし、会社自体もマンションの一室から始めたものが、社員も増えて、ようやく会社らしくなってきた。僕の人間としての成長とか、ゲームフリークの成長とか、様々な事柄がようやく実を結んだ成果なんです。僕の万感の思いが込められたゲームになっています。



### 徹底して作り込めたところが嬉しいですね

やっぱり、自分たちが納得いくまで直し続けられたという点が非常に大きかったですね。いろんな人にテストプレイしてもらって出てきた問題点やストレスを、ノイ

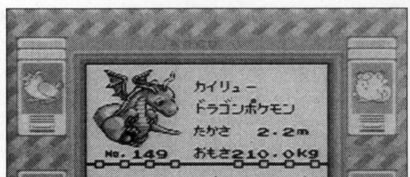
ローゼになるくらい執拗に潰していったんです。いつもは、時間がなくてそこまで徹底できないんですよ。仕様が一通り入った段階で、多少煮詰め方が足りなくても完成と見なされることが多いですから。実はポケモンは、任天堂の作品の中で、最もデバックに時間がかかったゲームなんです。最悪の記録を打ち立てた（笑）。任天堂にプログラムを渡して、工場でROMに焼いてもらうまでのチェック期間が長くて。任天堂からのバグの報告の中には、いろんな感想も交じっているんです。ある技が「便利だ」という人もいれば、「便利すぎてずるい」という人もいる。その「ずるい」と感じた人をいかになくさせるか、と仕様を直す。「お願いだから、もう直すな」とか、「デバックはバグを取る時間で、仕様を変える時間じゃないでしょ」とか、言われましたけどね。それをハイハイと聞くふりをして、やっぱり直しちゃう。すると任天堂さんから「触りましたね」って突っ込まれたりして（笑）。「でも良くなったから許しましょう」などと言ってもらえたり。時には仕様をいじったばかりにバグが増えたこともあります。バグを3個とれば良かったはずが、手を加えたら100個になったり。それでも執拗に作り込めたことが、本当に良かったです。



## ゲームの面白さは周辺にもあると思います

「ポケットモンスター」には、ゲームの外側に非常にはっきりしたドラマがあると思うんです。小学生の兄弟がポケモンを取りかえっこするときに交わす会話とか、想像できますよね。ポケモンに名前がつけられたり、元の持ち主の名前がわかったりするところで、いろんな会話やシチュエーションが生まれると思います。僕は今までゲームの面白さについて追求してきたんですが、最近気になるのは、ゲームの面白さはゲームの周辺にもあるということです。それは、とても大切なことだな、と思います。

テレビゲームは、夢中になればなるほど閉鎖的になる感じがしますよね。僕もゲームセンターに行くときは、外出する気持ちとゲーセンに籠もる気持ちの、両方の感覚を感じてた。それがテレビゲームの持つ不思議な魅力だと思うんですが、それを一気に外側に開くのが通信機能じゃないかと思っています。今、ゲームと通信が急速に近づきつつあります。セガサターンにモデムが繋がったり、X－BANDやサテラビューも、ダビスタなどでようやく盛り上がってきた。ポケモンは、そうした通信の持つ魅力を凝縮して提示できたと思っています。だからGBじゃないといけなかったんです。もしSFCで作っていたら、ポケモンの通信交換という要素を入れられなかった。いいRPGだね、という一言で片づいちゃったと思うんです。



通信ケーブルを通して、数字以上の何かが伝達されていく。

実は、もう続編の制作に取りかかっています。サテラビューやX－BANDさんから声をかけていただいたことにも答えていきたいですし、やはり通信あってのポケモンですから、通信上での遊びの幅の持たせ方が不変のテーマになると思います。あまりにも長くつきあってきたゲームなんで、今でもまだ全然終わった感じがしない（笑）。いっそのこと、もっと長くつきあって通信ゲームのシステムを進化させていきたいと思います。（談）

**プロフィール**
田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ポケットモンスター」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）「新ゲームデザイン」（エニックス）がある。

**ポケットモンスター［RPG］**
メーカー：任天堂／機種：ゲームボーイ／価格：¥3,900／発売日：'96年2月27日

# 流通時評 Vol.2

## ゲームソフト流通の現場から

# リピートビジネスの現状とは

**新世代機の登場と共にゲーム業界に導入された「リピートビジネス」という概念。この試みは、どこまで定着しているのでしょうか。ゲームショップの店頭から、バイヤーによるレポートをお届けします。**

### リピートビジネス その現状とは

リピート、リピートビジネス。この言葉がＴＶゲーム業界に入ってきて2年近くの歳月が経過しました。次世代機（もはや現世代機か）が登場した際に使われだしたこの言葉は、従来のゲーム流通と大きく変わるものとして取り上げられてきました。たしかに元来、メーカー在庫がなくなり再販売を決めてから出荷するまでに約2ヵ月を要したロムカートリッジの場合と違い、ＣＤ－ＲＯＭの場合早ければ1週間以内、遅くとも2週間でメーカーより出荷されるといいます。しかし、これは単に商品媒体がロムカートリッジからＣＤ－ＲＯＭに変わったことによる生産工程の短縮によるものではないのでしょうか？　ＴＶゲーム流通を大きく変えると言われたリピートビジネスは、はたしてその本来の名前にふさわしい形で運営されているのでしょうか。

### 鉄拳2は買えましたか？ ＳＣＥの場合

ＳＣＥでは当初より従来のＴＶゲーム流通（初心会）を使わずレコード流通を使用し、リピート重視の戦略を提唱してきました。プレイステーション発売より約1年半を経過した今日もその方針は変わっていません。当初懸念されていたほどトラブルも発生していないようです。

しかし、ＳＣＥもＴＶゲーム業界に合った対応をとるようになりました。今回は「鉄拳2」でご説明してみたいと思います。

発売後、約1ヵ月で１００万本の出荷を達成したこのソフトですが、発売日の夜にはほとんどの小売店で品切れになっていて、土日に小売店を走り回った方も多いと思います。何故こんなことになったかといえば、別に小売店からの発注が少なかったわけではなく、メーカー調整という、うさんくさい名前の出荷調整（カット）があったからなのです。

今回の「鉄拳2」では、もともとＳＣＥから小売店に提示された注文目安数が、目安と言いながらも小売店からＳＣＥへの注文数の上限とされました。つまり小売店が１０００本欲しくても、ＳＣＥが５００本といえば５００本までしか入荷されないのです。さらに1回で出荷されるはずの数量が、2回に分けて出荷されるという措置がとられました。

注1：昨年11月に流通・サードパーティ関係各社を集めて開催されたセガ・パワーアップミーティング。
注2：一部のゲームメーカーのソフトを除く。



しかも、2回目の出荷も翌週の金曜日とされており、その間小売店はじ～っと待たなければならなかったのです。月～木曜まで探し回った人は大変ご苦労さまでした。ちなみにこの次の週からは注文したい放題であり、どの小売店にも溢れるほど「鉄拳2」があったと思います。もしなかったとしたら、それはその小売店がまだ出荷調整を受けていることになります。

この様に最近のプレイステーションの大きいタイトルでは、何等かのメーカー調整という名のカットや意図的な出荷の停止が行われているのです。まぁ小売店から二次問屋への横流しなどを考えればやむを得ないところでしょう。しかしながらこのメーカー調整や通常の注文が、SCEとの交渉次第では条件的に優遇されたりする小売店もあるのです。これを差別と呼ぶか区別と呼ぶかで大きな違いがありますが、結局はSCE担当者との感情的なもので左右されているのです。はたしてあなたの近くのお店はSCEに好かれていますか？ それとも……。

## バーチャ2の価格は維持できるか　SEGAの場合

一方、同時期にハードを発売しながらも既存のTVゲーム流通の一部（二次問屋）を使い、自らの流通組織を作ろうとしたSEGAは、SCEに遅れること1年を過ぎた'95年11月に（注1）「これからはリピート発注の時代である」と、突然言い出しました。しかし、従来の流通システムに慣れきっているSEGAの体質が急に変わるわけがありません。それでも「'96年1月よりソフトは1週間でリピート出荷できるようにする」と言い切ったのです。

さて、あれから半年たちましたが状況はいかがでしょうか。

SEGA流通の場合、小売店の注文はすべてサターンソフト扱い問屋（「代理店」と呼んでいるそうです）に行くようになっています。（注2）

しかし、元々スーパーファミコンなどの商品を扱ってきた人たちですから、流通間のやりとりはCD媒体でありながらロムカートリッジの場合と何等変わらないやり方をしてきました。結果ソフト価格は、売れれば高騰し、売れなければ下落するといった有様でした。リピートビジネスには、ある程度の価格統制が必要不可欠です。価格が安定していなければ、安心して小売店がリピートをかけられないからです。SCEの様に小売店との直接契約での取引であれば強制力を働かせることもできますが、小売店との間に代理店が入ってしまうSEGA流通の場合それもできません。つまり、SEGAには市場をコントロールするだけの力がないのです。

案の定、初心会流通と似た複雑な構造を持つSEGA流通は、いまだリピートシステムとしてその機能を果たしていないのです。おそらく、バーチャ2を1980円で売る日が来るでしょう。

しかし、ここにきてSCEの方針が少し変わりました。発売後2ヶ月を経過したソフトについては販売価格を小売店の判断にゆだねるというのです。事実上の定価販売の撤廃に等しいこの発表は、TVゲームという商品の特異性を表すものではないでしょうか。

同じリピートビジネスという言葉を使いながらも異なる流通システムで実践しているSCEとSEGA、価格の枠がなくなった今、はたしてどちらの流通システムが主流となっていくのでしょうか。少なくとも任天堂流通でないことだけは確かでしょう。

**プロフィール**
I．N．A
（アイエヌエー）
1967年生まれ。某ゲームショップバイヤー。混沌とするゲーム業界を心地よく感じるちょっとお茶目な29歳。現在は精霊界トアを救うため銀の腕輪を持つものと戦闘中である。座右の銘は「がんばれデジキューブ」。

**今号の言葉**　リピートビジネス……初回出荷を少なめに抑え、店頭在庫が切れたら追加（リピート）発注で補う方式。製造期間が早いCD－ROMの利点を生かした手法で、SFC等で見られる在庫のだぶつきによるソフトの価格低下を抑える意図がある。

大好評連載

# 悪趣味ゲーム紀行

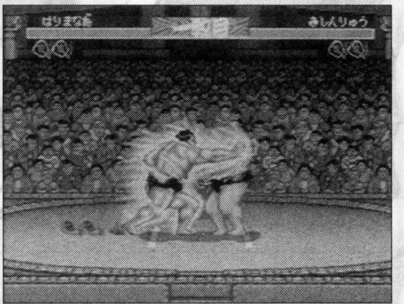
第五便

## 【ああ播磨灘】

がっぷ獅子丸

### セガ信者の嘆きが聞こえてくる昨今

「近ごろのセガはどうなってしまったのか。エロゲーなんかお呼びじゃない。恋愛育成なんか糞食らえだ。硬派なアクションゲームこそ最高、バーチャこそセガの至宝、神なのだ！」と、セガマニアである僕の友人は言うけど、そいつの心のゲームが「**テディボーイブルース**」であることをさっ引いても、確かに獅子丸も最近のセガは不思議に思う。さすがにサターンのソフトランキングのトップが「野々村」「キャンバニ」ともなると、もう**どこへだしても恥ずかしくない程立派なPCエンジン**になってしまっている。でも何かセガはこれからの分についてはもうエロゲーは出させないとか言ってるけど、これはセガ社長の中山氏がＪＡＭＭＡ（日本アミューズメントマシン協会。**脱ぎ麻雀系は審査アリ**）の会長もやってるから「アーケードの方じゃエロ締め出しとんのに**何が悲しゅーてうちんとこのコンシューマでエロをださにゃならんのじゃ**。示しがつかんやないかい」とでも言ったのかしら？　あそこも結構ワンマン会社だし。でもまあ**業界三大〇〇〇イ**と呼ばれた人の言うことだし、ひょっとしたら明日にも引っ繰り返っているかも知れないよなあ。



科学忍法火の鳥！　こんな技、原作にはありません。

### 当たり外れが極端なセガ製キャラゲーの代表

そんな今回のゲームはメガドライブのキャラクター格闘アクションゲーム「ああ播磨灘」です。このゲームは**変なゲーム**が**全体の７割を占める**メガドライブにおいて、なお企画上かなりのハンデを背負ったゲームであることは疑う余地もありません。どうしてセガの版権物はこう**当たり外れが極端なんでしょうか**。原作は今も連載中の相撲漫画で確かＴＶアニメにもなりましたが、**内容とあまりにもかけ離れた**テーマソングが僕の記憶に残っています。当時僕は素人目に見ても、原作の読者層とメガドラの購買層が全く**かみ合っていない**ように思えましたが、アホを装いつつもちゃんと裏で計算している関西系商売人のようにセガは着々と購買層を拡大しようとしているのかと思ってたら**僕の考えすぎ**とわかるのにそう時間はかか

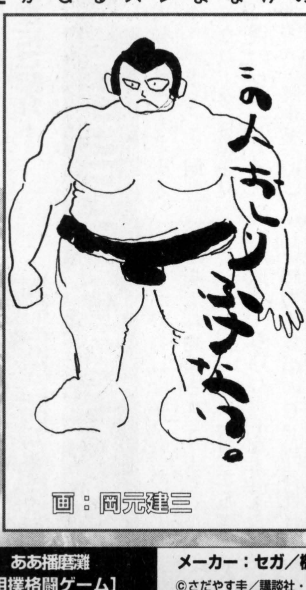
りませんでした。ゲーム内容も過激な原作を軽く蹴っ飛ばすほどの破天荒さです。相撲は単なるモチーフと化して制作者に原作どころか相撲に対しても全く**愛が感じられない**のが最高です。まず電源を入れた瞬間相撲ダイジェストのような太鼓の音が**否が応でも**僕を期待させてくれます。迫力たっぷりの播磨灘のデモの後、タイトルバックに移り、ゲームスタートです。1Pストーリーモードと2Pフリー対戦モードがありまして、1Pモードはプレイヤーが播磨灘になって名横綱・双葉山の69連勝を抜くのが目標です。ということはちょっと待て、僕は**70回戦わにゃならんのか**。さすがに本物の相撲同様1回こっきりの勝負ですが、3で割っても格闘ゲームの20人分以上です。コンティニューはたったの3回、パスワードは8回戦単位。なんて日持ちのするゲームでしょう。でもキャラクターは**24人しかいません**。場所を変えて対戦相手をぐるぐる回転させようって寸法です。

## 相撲という競技を大きくはみ出した内容

しかし、このゲームは何と表現すればいいのでしょうか。これは相撲じゃありません。テクモの**「突っ張り大相撲」**も**ブレーンバスター**とかふざけた決まり手が入っていましたが、こっちはもっと酷いです。全身から火を吹いてダッシュしながら突っ張りをするだの、餓狼伝説のようなエフェクトを出しながらの**ねこだまし**だの、必殺の決まり手がガンガンに入っています。ジャンプすりゃ軽く**4メートル位**飛び上がるし、そのまま空中で上手投げをするわジャンピングヘッドバットやヒップドロップはあるわ、もはや制作者の理性のタガが完全に外れてしまっていて、まるで改造人間同士の相撲です。そもそもこんな技**原作のどこ探したってありません**。そんな必殺対決がゲームの勝負においてさして重要なわけでもなく、結局土俵際での**ボタン連打**が勝負の勘所という分裂症のようなゲームシステムが制作者の苦悩を感じさせてくれます。

2Pモードは二勝先取で更に格闘ゲームっぽくなってますが、キャラセレクト画面の見分けが全然つきません。**原作があれ**だからしょうがないとしても、ゲーム中ではキャラクターの見分けが更につきにくく、何とか肌の色と体格で区別を付けようとして肌が死体色になっているし、「富嶽」は**スコープドック並み**のサイズになっちゃってますが、原作もこんなんでしたっけ。

ちなみにこのゲーム、おまけの部分もなかなか味があります。オプションでサウンドテストがついているんですが、BGMのタイトルが**「正義の下手だし投げ」「ガチンコ人生」「力士舞踏曲」**など、制作者の大人の洒落心が伺えます。また隠しゲームでカルタが入っていて、まあそれ自体は別に良いのですが、カルタの札の部分に問題のキャラクターウィンドウが流用されていて、ゲームに**理不尽な難易度**を与えているところがミソです。それにしてもこれは個人的な考察ですが、僕はゲーム業界ほど日本の国技に対して**罪深い奴ら**はいないと思います。あの大きくかっこいいチカラビトの魅力を最大限表現しようとする企画がなぜ生まれないんでしょうか。



画：岡元建三

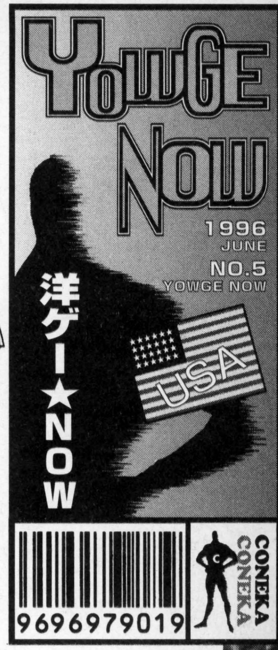

プロフィール
がっぷ獅子丸（がっぷししまる）
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな28歳。


ああ播磨灘
［相撲格闘ゲーム］
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥7,800／発売日：'93年9月3日










**アメゲーを始め海外ゲームは変なノリのソフトが目白押し。そんなファンキーな海外ゲーム『洋ゲー』をみなさまにご紹介！**

**今回の獲物**

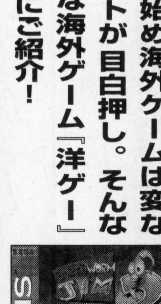
# EARTHWORM JIM2

最近は犬猫以外にもさまざまな動物がペットとして飼われるようになり、多様化を見せている。僕のウチでもイグアナ（体長60cm、脱走歴2回）を飼っており、月2回の脱皮をしながら順調に成長している。そんなイグアナの大好物がミミズである。グネグネと、はかない命ながらも一生懸命動いているところをバクッと喰われてしまうミミズ。食物連鎖の最下層に近いこんな彼らの中にも唯一ヒーローとして活躍しているのが、今回の「EARTHWORM　JIM2」である。

前作はタカラから日本語版がリリースされたこともあり、記憶されている読者もいると思うが、アレは辛かった。潜水艦で移動するステージのキビシさと言ったら、鼻から塩水飲むぐらいハードなもので、一時期水族館のCF見るだけでもイライラするほどだった。

そんなゲームのパート2と聞いて、やる気40%そげた状態でいざプレイ始めたところ、違うのである。前作のいやらしい難易度がすっかりシェイプされ、面白さがストレートに伝わってくる。仕掛けもさらに凝ったものとなり、いい意味で改良が加わっていたのである。

又、今回入手したのがジェネシス版だったこともあり、改めてMD（メガドラ）の力を見た思いであった。日本で



EARTHWORM JIM2

**EARTHWORM JIM2 [ACG]**

メーカー：Playmates Interactive Entertainment,Inc.／機種：ジェネシス／
店頭価格（5月現在）￥7,200 







●岡元、後藤両先生にはげましのお便りを書こう⇓ 宛先は編集部「洋ゲー」係まで

はすっかりサターンへと交代してしまい隠居生活に入ってしまったMDだが、海外ではその火は未だ赤々と燃え現役として稼働中である。リリースされているソフトもMD（ジェネシス）ってこんなにデキるマシンなんだと、うならせるモノが多い。今からでもMDと海外ゲーム用アダプター（※）を買うことをススメたいぐらい、以前では考えられない性能を見せている。

この「2」もまさにその中の1本で、SSやPSで遊んでいる君達の目にも充分納得のいく丁寧な作品である。グラフィックを見ても、その緻密に描き込まれたドット絵や、キャラクター達のアニメーションの豊富なパターンは、海外でキャラクターTOYが売れるほどの魅力を十二分に見せてくれている。

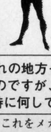
音をとっても、MD本体の力ではどうしても安っぽい音質になったり、割れてしまう部分がある。だが、今回の「2」にはそういうことを感じなかった。特に5ステージに流れてる「月光」。こんなミミズ野郎がバカ騒ぎするクレイジーなゲームなのに、悲しくもはかないクラシックの名曲が、しっかりと美しく流れている。これが妙に合うのだ。この奇抜なセンスの上にある、ゲームとしての面白さは、やっぱりミミズバーガーをたらふく食べない日本人には出てこないものなのだろう。

今日もウチのイグアナは3日で1パックのペースでミミズを食べている。

P.Sこの原稿は5月6日UPです。

プロフィール

WRITING
KENZO OKAMOTO
（ヒップ93cmの29歳）
ポンチャックがブームの造形家。TV、CM等で活躍。最近どこにも外出できず、黙々と仕事にあけくれる中、サーカスが見たくてたまらない今日この頃。子供のころに見た見世物小屋の奇妙な人間や生き物にだまされがっくりしながらも、又見たくなっていたあの頃を思い造形する毎日。



COMIC by：後藤こうき　祝日生まれの地方イラストレイター。今年の春は駆け足で過ぎ去り、冬の次に嫌いな梅雨の季節到来です！　さて最近深夜ラジヲを聴くようになったのですが、週の過半数に声優ＤＪ番組が必ず一本あるのにビックリ！　あとラジヲドラマ増えてたし。仕事中のＢＧＭに最適なんだけど、何時に何してるのかチェック出来てないので困ってます（笑）。



※　一般的にメガキーと呼ばれるアダプター。これをメガドライブに差し込むことにより、ジェネシスとの互換を可能にする。

## 立場、その言い分。

# 制作者とユーザー

お金を払ってソフトを購入しているユーザーたちは、メーカーに対して何を求め、どんな疑問を持っているだろう。

そして、ゲームを送り出す制作者たちは、どんなことを考えながらゲームを作っているのか？　メーカーは、お客であるユーザーを、どのように捉えているのか？

ユーザーの意見は、メーカーに届いているのか？　ハード普及競争は、ユーザーにとって有益なことなのだろうか？　また、ユーザーによる「ハメ」「待ち」といったプレイスタイルが、ゲームの寿命を短くしていることはないだろうか？

ユーザーの情報源である雑誌、攻略本。その情報の露出は何を意味し、ゲームにどうかかわってくるのだろう。

今現在、ユーザーとメーカーとの関係はどうなのだろう。

ゲームの送り手と受け手、メーカーとユーザーとが良い関係にあるのが、ゲーム業界にとって理想的だろう。しかし、両者の間には、ゲームに対する考えの相違が生じてはいないだろうか？

ゲーム業界の主役であるメーカーとユーザーを取りまく現状、在り方について、両者の視点から考えてみたい。

## 作り手と受け手に存在する意識と

# 存在の示すもの



# 制作者とユーザー あるべき理想の関係

現在、制作者とユーザーとの距離は、どれくらいが理想なのであろうか。遠すぎず近すぎず、持ちつ持たれつの関係が良いのであろうが、現時点ではその理想に近い状態とはいえないだろう。今、制作者はどんなことを考えながらゲームを作り、ユーザーはどんな思いを抱きながらゲームをプレイしているのだろうか？

## 送り手と受け手によるゲーム観の相違

着実にユーザー層を広げ発展しつづけるゲーム業界。だが、制作者とユーザーとの間に、ゲームの楽しみ方の違いによる溝ができているという声もよく耳にする。

前号で行った特集「今が旬の制作者たち」の中で、次のようなことを述べるクリエイターもいた。

「（ハメや待ちといった問題に対して）楽しく遊ぶということを忘れないで欲しいですね。勝つことに執着するという姿勢は、ちょっと遊びとは違う。僕自身、そういうプレイをまともに見ると、悲しい気はしますよね。百円入れてるんだから、コミュニケーションするつもりで積極的に遊ぶという姿勢がないと」（「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター　亙重郎氏）。

「最近は、ユーザーはユーザーで与えられたもので遊び、自分で遊び方を見つけようとしない人が増えてきた。最後まで映画を見ているような、自分で動くのではない受動的なプレイがユーザーの在り方になりつつある」（「ガーディアンヒーローズ」ディレクター　菊地徹彦氏）。

この他にも、制作者サイドから「プレイヤーの遊び方」についての声を伺う機会が多い。

一方で、作り手側の意見があるならば、当然受け手側の声も存在する。

ソフトの値段が高い。高いお金を払って買ったのだから、もっと遊ばせて欲しい。「ハメ」や「待ち」ができるのは、バランスが悪いためだから、ゲームバランスをしっかり作って欲しい。コマンドを隠したりするのはやめて欲しい。難しいゲームが多い。どうしてクソゲーはなくならないのか。バグや手抜きの目立つソフトが多い。似たようなゲームばかり。つまらないゲームが多くなった…。ユーザーから、こうした制作者に投げ掛ける声は尽きない。

## 制作者とユーザーはどんな関係が望ましいのか

その一方で、このような例も存在する。ゲームの枠を超えてこそ広がる楽しさの存在。ユーザー自身が、ゲームの面白さを追求し、盛り上げていく方向性。良いゲームには、制作者の意図を超えて遊ばれる何かがあるといわれる。制作者がゲームの生みの親ならば、ユーザーは育ての親であろう。両方の親がしっかりしていないと、子供であるゲームは育たない。

ただ闇雲に「あれもクソゲー、これもクソゲー」と決めつけるユーザー、「シロウトに何が分かる」とユーザーの意見を聞かない制作者、これではゲーム業界はなんら進展しないことは明白だろう。だが、今現在、ユーザーの声が、なかなかメーカーに届かず、お互いの顔が見えてこないのが実情だ。ユーザーの声は制作者に届いているのか？ 制作者の思いはユーザーに通じているのか？

制作者とユーザー、両者が何を考えているのか、内心に迫ってみた。

## ユーザーに育てられたゲームたち

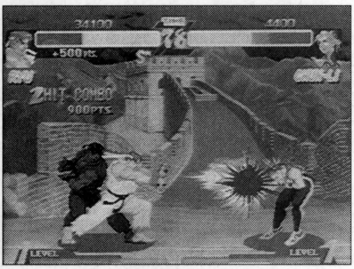
●ゼビウス（1983年発売／ナムコ）

ゲームの背景に流れる一貫した世界設定、シューティングゲームとしての完成度もさることながら、「ソル」「スペシャルフラッグ」といった隠しキャラや、ときおり発生するバグの存在が、ゲーマーの心を捉え、大ブームを作り上げた作品。

「ジェミニ誘導」「無敵技」「カウンターストップ」などの噂が全国のゲーマーの間を駆けめぐった。こうしたユーザーの声が、この作品を伝説的なものにしたと言える。

●ストリートファイターII（1991年発売／カプコン）

無数の状況を見せる対戦プレイをゲームの中心に据えたことで、新しいゲーム性までもが派生した作品。



いまだ高い人気を誇る「ストII」シリーズ（写真はストリートファイターZERO）。

特に、キャンセル技（通常技の戻りのモーションを、必殺技を出すことによってキャンセルすること）の発見が、奥深い闘い方や連続技を生みだし、後のシリーズにも組み込まれていたという功績は大きい。

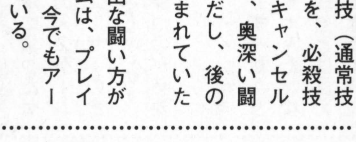
この作品以後、自由な闘い方ができる対戦格闘ゲームは、プレイヤーの遊ぶ幅が広く、今でもアーケードの主流となっている。

●アンジェリーク（1994年発売／光栄）

ユーザーの中では少数派である女性ゲーマーをターゲットに絞り、見事に成功した作品。

発売当初は散々だったが、パソコン通信、口コミなどで噂が広がっていき、コスプレや同人誌の世界でも盛り上がりを見せ、ついには一般誌やTVにまで取り上げられるようになった。女性ゲーマーを増やすにとどまらない、一般層をも巻き込む盛り上がりは凄かった。

キャラクターの人気が独り歩きした典型と言えるだろう。

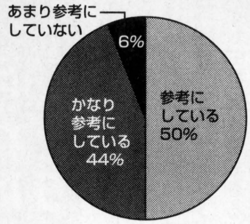



「アンジェリーク」で、多くの女性ゲーマーが守護聖様とのラブラブに燃えた。

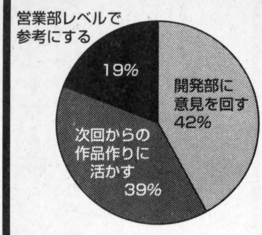
# ユーザーの声はメーカーに届いているのか？

「アンケートに書いた意見は、本当にメーカーに届いているのだろうか？」というのは、ユーザーの誰もが思うところである。ユーザーの声を、メーカーはどう受けとめているのか、メーカー各社に聞いてみた。

アンケートの意見を参考にしていますか？（複数回答含む）




意見をどこまで参考にされていますか？（複数回答含む）




## Q1 ユーザーの声をソフトに反映させた例はありますか？

●ユーザーの希望が多かったため、「ザ・キング・オブ・ファイターズ」シリーズにおいて、「餓狼」や「龍虎」などの人気キャラによる夢の対決を実現させました。（SNK　企画宣伝部）

●ボンバーマンシリーズなどがあります。（ハドソン　広報）

●システム、ルールからミニゲームの小さなアイディアまで、すべての仕様で参考、反映しています。（タカラ　CS事業部）

●続編を作る時は、必ず担当者に参考にさせています。（データイースト　宣伝課）

## Q2 メーカーとユーザーの関係は、どうあるべきだと思われますか？

●スープのさめない関係。（元気　広報部）

●一部のユーザーの声に偏ったゲームでは、その一部の人のゲームになってしまうし、ユーザーの意見を無視しても成り立たないので、良い意味での距離を保つのが必要だと思います。（アートディンク　広報）

●非常に難しい問題です。私たちも一歩離れればユーザーみたいなものですので。切磋琢磨とは言えませんが、良き友、良きライバルみたいになれれば…。（サミー工業　マーケティング課）

●新しいものをどんどん提案する義務もあるでしょうけど、先を行きすぎるのもどうなのかと思います。各社同じでもしょうがないですから、我々は、ユーザーの一歩前ぐらいを手を取り合い前進して行きたいです。（コンパイル　広報）

●メーカーは、ユーザーの期待を「常に良い意味で裏切る」ことが必要なのではないのか？（ADK　広報）

●互いに顔の見える関係。例えば、ユーザーからの問い合わせ電話に対して「問い合わせ係」が機械的・事務的に対応する企業が多いようですが、当社のように、開発を指揮したり作業した人間が直接応対したほうが、よりインターフェイスは良好でしょう。ゲームソフトを媒介に、エンターテインメントの流通のみならず、人間的に理解し、理解される関係を築くことが理想と考えます。（アイマックス　社長室）



## ユーザーとメーカーは二人三脚のようなものだと考えています。

株式会社セガ・エンタープライゼス
プロダクトマネージメント部　竹崎　忠

他のメーカーのことは分かりませんが、全てのユーザーの声を聞くのは難しいですね。ただ、僕の場合はユーザーからセガに入ってきた人間ですから、できるだけユーザーの声には応えて行きたいと思っています。僕がユーザーだった頃にもジョイジョイテレフォンやゲーム図書館なんかがありましたが、いつアクセスしても内容が変わってなかったり、また雑誌にはセガの情報があまり載らないといった状況もあって、不満や不安がたくさんありました。それなのにその気持ちをどこにいっていいのか分からない。そういうのはすごくストレスが溜まるんですよね。ユーザー側にするとメーカーに言いたいことはたくさんあると思うんですよ。サターンが2万円に下がったことにも怒っている人はたくさんいると思うし、会社側にとってみると、それは戦略上仕方のない話であったりする。だから、僕はユーザーに姿を見せて、積極的にコミュニケーションをとりたいと思っています。例えば、FAXクラブのようなものを定期的に出したり、雑誌にコーナーを作ったり。仕事の時間以外でそういうものをやるためには、睡眠時間を削ったりするわけですが、そうしてチャンネルを増やして行かなければ、いろいろな人の意見を聞けない。他にセガは、お客様相談センターというユーザーサポート的な窓口があって、そこに来た意見は毎月報告書になるんです。また、製品についているアンケートハガキも評価を集計して、やはり報告書になります。こういった報告書はちゃんと回覧されていますし、必要に応じて誰でもいつでも見れる状態になっています。そして、もちろんそういったユーザーの気持ちを作品に反映させることも考えています。「パンツァードラグーンツヴァイ」なんて良い例ですよね。

ユーザーとメーカーの理想的な関係って難しいけれど、お互いに前向きであるということが大切ですよね。セガのダメだと思うところを指摘してもらうことはありがたいと思っています。いいところは褒めてください。セガを愛してくれるのは嬉しいんだけど、だからといって他機種を否定するのはマイナスな考え方です。そうではなくて、サターンをもっと良くするという方向で意見が欲しい。ゲームって楽しいものじゃないですか。だから堅苦しく考えないで、前向きにやって行きたいと思っています。僕たちはユーザーからいろんな意見が聞きたいし、言って欲しい、言ってくれて構わない。それこそ、FAXでもいいし、手紙でもいい。セガはそれに対して読む目と聞く耳を持っている。その意見に対してすべて応えられるわけではないけれど、応えられる範囲で応えて行こうと考えています。

メーカーとユーザーって、二人三脚のようなものだと思います。いろいろなゲーム機があるなかで、情報に振り回されたり、損したと思うことも当然でてくるでしょう。そういった不満は僕に向けてくれて構わない。そういう意見を全部聞いた上で一歩一歩進んで行ければと思います。影響しあう関係でいたいですね。確かに、ゲームも利益商売だと思います。でも、メーカーが一方的に利益を追求するだけでは、良くないと思うんです。ユーザーあってのゲームですから、ユーザーの利益を考えなければ成り立ちません。それが、二人三脚ということ。これからも、そうして行きたいし、できると思っています。

（談）

# 雑誌媒体を通しての交流が大きいですね

株式会社ナムコ
販売管理部販売企画課 係長　御所脇 裕

すべての作品に対して行うわけではないのですが、ユーザーの声を募集して、実際のゲームに組み込むことはやっています。「ファイナルラップ3」ではどのようなコースが良いかアンケートを取ったり、「鉄拳2」だと技募集をして作品に組み込んだりといったことがあります。ゲーム雑誌で告知をしたり、全国の直営店で募集の内容を書いたポスターを張るなどして、全国規模で。

コンシューマゲームだとアンケート葉書などがありますが、アーケードだとユーザーの反響が分かりづらいことも確かですね。エンドユーザーの声はメーカーとして欲しいんです。当然、手紙などが来ればプロモーション部門と開発部門の方ですべて読んでいます。また、ニフティサーブのゲームフォーラムなどを覗いて、ユーザーがどのようなゲームで盛り上がっているかなどを見ていますね。ですから、ユーザーの書き込みが実際の制作に反映されることも、かなりあります。

ロケテストに関しては、プレイヤーの反応やインカムを調べること以外にも、幾つか目的が有るんですよ。レースゲームだとタイムの調整を行ったりすることもあります。また、可動筐体の場合、ロケーションの現場でユーザーに遊んでもらって調子を見ると言うこともあるんです。社内で動かしているのと、現場で動かすのとでは、環境も何も全然違いますからね。そこでユーザーの声を聞くということではないんです。地方も含め、ゲームのコアターゲット層にあわせてロケテストを実施しています。

ゲームメーカーの目的として、ユーザーが見たこともないようなゲームや、感動するようなゲームを作る、ということがあります。その情報の橋渡しとしてゲーム雑誌があると思います。雑誌の情報をもとにユーザーがゲームを遊んで、そこからユーザーの声がメーカーに戻ってくる。メーカーとユーザーの声が直接交換されるということはなかなかないと思いますが、雑誌媒体を通しての交流という形が大きいですね。雑誌に情報を掲載して、そのアンケートや反響などを参考にすることもあります。読者からの声というのは、私たちメーカー側では考えていなかったような内容も含まれていますので、かなり貴重ですね。

「鉄拳2」では、プレイステーション専門誌を始め、コンシューマ雑誌での展開も意図しました。中ボスが使用可能になったり、コマンド技が順次紹介されていったり、その展開が一段落したらプレイステーション版が発売されたりと。これは「鉄拳1」の時もそうなんですが、展開としてはベストだったと思います、最終的にゲーム自体も大ヒットしましたからね。「鉄拳2／バージョンB」の発表も、そうしたユーザーやロケーションでの反応の結果です。

情報の公開や攻略記事が、結果としてユーザーの遊び方を決めてしまうなどの声もありますが、私たちはゲームには色々な遊び方があると思っています。このような展開で遊んでいって欲しい、というような思いは当然持っていますが、実際にゲームが出てしまえば、メーカーはそこまでユーザーを引っ張っていけませんよね。どんな遊び方でも、楽しくゲームを遊んでもらえればいいわけですから、それはプレイする人に決めてもらいたいですね。これだという遊び方は、ゲームにはないと思うんです。ユーザーの遊び方には干渉できませんし、する必要もない。自由に楽しんで欲しいですね。（談）

# 制作者からユーザーへのコメント

ゲームの送り手である制作者は、ユーザーに対してどのような考えを持っているのだろうか? RPG、格闘、シミュレーション、アドベンチャーにおいて、ゲーム界を代表する作品を作られた方々に、「ユーザーへ一言」と題してコメントをいただいた。

CHUN SOFT

**株式会社チュンソフト 代表取締役**

## 中村光一氏

私達の作ったソフトで遊んでくださっている皆様にはとても感謝しています。ゲームを本当に楽しんでいただいた時、その思いを語ったお手紙まで頂戴した時、ゲーム作りという仕事をしていて、一番の幸せを感じます。また、励ましの言葉や、改良点のご指摘、アイディアのご提案をいただけば「よし、次回作もがんばるぞぉ!」とヤル気満々になれます。そんなファンの皆様の期待に応えられるようチュンソフトスタッフ一同ゲーム作りに力を注いでいく所存です。

SEGA

**株式会社セガ・エンタープライゼス・第二CS研究開発部**

## 日並雅宏氏

SLGの面白さの中で一番大切な要素は、「自分なりに様々な可能性を探り、挑戦することができる点」だと考えています。

その面白さこそがRPG等の他ジャンルとの最大の違いですが、現状ではその本質を表現しきれていないと言わざるをえません。

また、ユーザーの皆さんにも相当の知識を要求する（と思われがちな）ジャンルでもありますので、誰でもプレイ可能で皆さんと共に本質に近づいて行けるゲームを創っていきたいと考えています。

SEGA

**株式会社セガ・エンタープライゼス**

## 第二AM研究開発部

AM2研のゲームの特徴は「シンプルなゲーム」です。

例えば「バーチャファイター」のコンセプトを文章で表すと「四角いリング内で格闘家が闘う」という単純なものになってしまいます。だからこそ、幅広い層の多くのプレイヤーの方に遊んでいただき、業界スタンダードの地位を獲得できたのではと考えています。

もちろん、我々は研究者であり開発者であると同時にサービス業ですから、可能な限り最先端の技術を盛り込んだゲームをお客様に提供します。

ゲームに秘められたメッセージうんぬんというよりも、ゲームをプレイする事で、1コイン分の楽しさを感じてもらえれば嬉しいですね。




3D格闘の頂点を極めた「バーチャファイター2」。

## ARMOR PROJECT
### 有限会社アーマープロジェクト・代表取締役 堀井雄二氏

いきなりだが、ラーメンほど好みが分かれる食べ物はないだろう。ある人に「××のラーメンは超おいしいから絶対に食べにいったほうがいいよ」と教えてもらう。で、食べにいくけど、「あれれ？」と思う。その人には超おいしくても、自分の好みの味ではなかったわけだ。ラーメンでは、こういうことが、よくおこる。しかし、ラーメン好きの人は多くて、その誰もが（自分の味覚に合った）超おいしいラーメンを求め続けている。

で、ゲームの話。ラーメンだと好みの違いをハッキリ認識できた人も、ことゲームになると、人の意見に左右される人がいます。

ユーザーは、もっとわがままで自分勝手でいいんだと思います。メディアがどう書こうと、人がどう言おうと、制作者がどれだけ苦労してようと、そんなことは関係なくて、自分にとって、うまい物はうまい。マズイ物はマズイ。これで、いいんだと思います。

ただ、その時、ちょっと気をつけて欲しいのは、もしかすると、自分がマズイと思った物を、別の人はオイシイと感じているかも知れないこと。だから、「お前、そんなマズイ物を、よく食べられるなあ。舌が、どうかしてんじゃないかっ！」など、自分の感性を、人にまで押しつけないように。自分がオイシイと感じた物を人に教えてあげるのは、いいことだと思います。そして、その人が実際にやってみて、どう感じるかは、その人の自由でしょう。


完成度の高さで話題になった「ドラゴンクエストVI」。

## CAPCOM
### 株式会社カプコン 開発本部本部長 岡本吉起氏

ぼくら制作サイドが創れるのは、たかがゲームの半分で、それを作品として完成させるのはプレイヤーです。ゲームは遊ばれてナンボのもんですから…。みんなが面白いと思うゲームをプレイしてくれれば、それがゲーム業界の未来を創ることにもなります。一票100円の民主主義ってとこでしょうか？



オリジナルコンボが新しい「ストリートファイターZERO2」（画面はアーケード版）。

## WARP
### 株式会社ワープ 代表取締役 飯野賢治氏

「ユーザーへ一言」という原稿なんですけど、僕もユーザーなんですよね。ソフトもいっぱい買うし、遊ぶし。コナミの実況サッカー2などは世界一上手いんじゃないかと思うほどユーザーなんです。

でも、作り手から言うと、もっといろんなソフトを見て欲しいなと思うんです。結構面白いゲームでも、認知度が低くて売れないソフトが、最近ちょっと多すぎるなと思うんです。ですから、雑誌の記事や広告で買うのではなく、メーカーに電話して聞いてから買うとか、ジャケットを見て買ったり、タイトルで買うとか、タマには違った買い方をしてみてはどうかなと思うんです。本当は音楽CDみたいに安ければ、いっぱい買うのが一番いいんだけどね。ちなみに最近のお薦めは、ＭＡＣのスタジオハルツのソフトです。

アンジェリーク制作者インタビュー

# アンジェリークを盛り上げてくれたのは、ユーザーの力です。

**「アンジェリーク」がここまで盛り上がりをみせたのは、ユーザーが求めていることをズバリ表現したためだろう。ユーザーと同じ視点に立って「アンジェリーク」を制作された方々に意見を聞いてみた。**

株式会社光栄　ソフトウェア1部　K氏（ルビーパーティー）／ソフトウェア1部課長　M氏／デザイン部SP課チームリーダー　高津弘樹氏

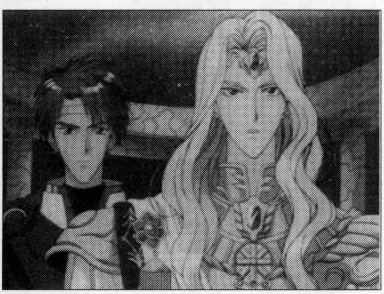
K：入社する時に、社長、副社長の前で「ゲームが作りたい」と言ったんです。その後で、いきなり「女性向けのゲームを作れ」と言われてびっくりしました。副社長が女性ということもあって、そういった話になったのですが、正直言って「売れないのでは」と心配になりましたね（笑）。

そして「アンジェリーク」を制作することになったのですが、作る前に、なぜ男の子がゲームに飛びつくのに、女の子は飛びつかないのか？　と考えました。女の子が興味を持って、やってみたいと思うようなテーマはなんだろうと考えた時、これはもう恋愛しかないと。女の子が、こういうことを望むであろう、こういう世界が好きであろうと構成していったのが、「アンジェリーク」だったわけです。

私が「アンジェリーク」の制作にたずさわって幸せだったのは、私自身、女性向きのゲームがないことを不満に思っていた一人だったので、こういうゲームがあったらいいな、と作れたことですね。「アンジェリーク」の場合、ユーザーの皆さんが、私も驚くような遊び方をされていますね。ゲームをプレイしたことがないのに、「アンジェリーク」が好きな女の子もいらっしゃるようです。そういう意味で、制作者よりユーザーの皆さんの方が、ゲームに対する思い入れが深いかなと思います。

やっぱり、「こんなゲームがあったら、みんな喜ぶだろう」と考えて作ったゲームを、同じように求めていた人がたくさんいたことが嬉しかったです。今まで見えなかったユーザーの皆さんが、ごく身近な存在に思えましたね。

M：最初にプレイした時は、「アンジェリーク」の世界が、どうも理解できませんでした。やはり男には面白さが伝わらないようですね。



多くの女性ユーザーのハートを射止めた「アンジェリーク」。

ユーザーの方からのお手紙などを見て、恋愛シミュレーションというのが、ひとつのジャンルとして捉えられているのが分かりました。でもやはり、男には分からない（笑）。

高津：最初にスーパーファミコンで発売されてから1年くらいは、ほとんど反応みたいなものは感じなかった。これは失敗したプロジェクトかなと内心思ったりしました。けれども、コミケとかパソコン通信とか見えない部分で盛り上がっていて、それがだんだん表に見えてくるようになりました。完全に女性向けにして、男性をシャットアウトしたやり方が、上手く成功しましたね。

K：「アンジェリーク」は、非常に幸せなタイトルだと思うんですよ。失敗したかなとまで言われたものを盛り上げて下さったのは、ひとえにユーザーの力だったと思いますね。アンジェリークの制作に関わったものとして、ユーザーの皆さんと良いゲームを共有できて、嬉しいことだと思います。

# 読者徹底対談
DOKUSYA TETTEI TAIDAN

# ゲーム業界って、このまじゃやばい。そう思うんです。

**ゲームを受けとめるユーザーたちは、どんなことを考えながらプレイしているのだろうか？今回は、そのユーザーの声をダイレクトに伝えてみたい！**

## ユーザーの視点から見た最近のゲームに思うこと

編集部（以下編）：ユーザー側から見て「ゲームの楽しみ方」を考えたとき、いろいろな問題があると思いますが、まず最近のゲームの難易度についてどうですか？

多田：家庭用のゲームに関しては、最近は易しくなってきていると思います。難易度調整がたいていのソフトについていますし。

小林：RPGもプレイしやすくなっているような気がしますね。

多田：簡単なゲームが増えたというより、初心者ユーザーが増えたから、必然的に簡単なゲームが増えたという気がします。ゲームが易しくなる傾向については、ゲームが普及するためにもいいことだと思います。

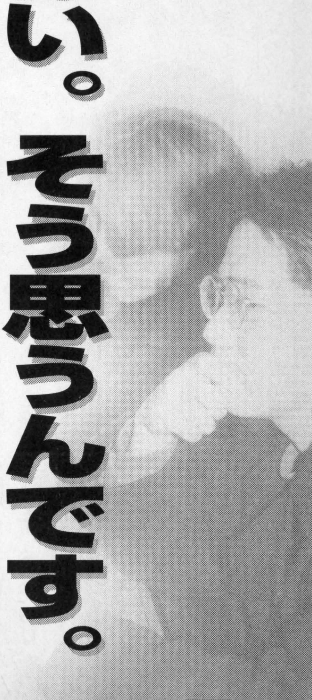
戸高：ヘビーユーザー向けの難しいゲームと、簡単なゲームがあるのはいっこうに構わないですね。だけど、私、友人の家で「アークザラッド」をやったんですよ。これは、簡単を通り越してプレイヤーが何をしようと関係ないっていうゲームで、はたしてこれはゲームと呼べるのかという疑問はありましたね。納得のいかない簡単さ、まあ納得のいかない難しさも嫌ですけど、そういうのはちょっと疑問ですね。

丹波：簡単なゲームは初心者向けに必要だと思うけど、僕なんかはすごくマニアックなんで、今のゲームを見ると全部ぬるく感じちゃって。人間はなるべく楽をしたがるから、今までヘビーなゲームをしていた人も、しまいには楽な方に流れてしまって、楽なものを望む人のほうが多くなると、メーカーも楽な人向けのゲームばっかり作ろうということになるのかもしれない。僕が今思うのは、FFとかの一本道と言われる、イベントとイベントの間をレベルアップ作業だけが止めているっていうゲームが多いですよね。なんかデジタルコミックのようになっている。そうなるとRPGの将来はもう見えちゃっているのかなと。

小林：全体的にそうなっちゃっていますよね。

## 魅力が薄れたRPGに対して

多田：最近のRPGは、ドラクエの路線ではなく、FFの路線で見せるRPGを目指していると思うんですよ。グラフィックがきれいで、イベントシーンが凄い、そういうのがウリのものがほとんどで

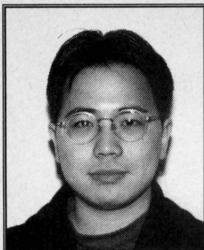


# 制作者とユーザー、存在の示すもの

すよね。イベントシーンも、ゲームによって多少違うけど、見せ方などがだんだん似てきましたよね。そうなるとＲＰＧではなくて、映画と同じ様な感じになってしまう。実際に主人公を動かすのではなくて、主人公が動いているのを見ているという形になってしまうので、あまり好ましくないですね。

戸高：私はもともとテーブルトークＲＰＧをやっていて、キャラクターが何を言っているのか想像するという遊び方をしていたんですけど、最近のＲＰＧはプレイヤーの想像力の割り込む余地がない。

丹波：自発性を感じないんですよね。例えば、村に行って人々が困ってる、別に自分が頼まれたわけではないんだけど、敵を倒しにいってしまう。そういう自発的なものが欲しい。今のＲＰＧは、次はどこどこに行けってダイレクトに言われてしまう。「俺はそんなところ行きたくないのに」って思ったりもするのに。



**戸高剛志**（25）
所有ハード：スーパーファミコン、メガドライブ。

小林：もっと選択肢があってもいいですよね。かといってありすぎると、ロマサガみたいになっちゃう。そこらへんのバランスが難しいですよ。

丹波：そういう風になった原因は、プレイ時間を長くさせなきゃいけないという部分なんですよね。本来それこそデジコミみたいにしておけば、30分や1時間で終わっちゃうゲームになる。だけどそういうゲームは雑誌とかでも批判されることが多いから、ＲＰＧとして成立させるために何十時間もやらせるために、イベントの間に戦闘を入れている。

多田：最近のＲＰＧは、演出をしている時間と戦闘している時間とが同じくらいありますよね。戦闘シーンは簡単になってきて、やっている時間も少ない、レベルアップも必要ない。そうするとＲＰＧとしてゲームを長くする意図とまた外れてきちゃうと思うんですよ。ＲＰＧは好きでけっこうプレイしているんですが、新世代機のものは20時間ぐらいで終わっちゃうんですよ。雑誌とかの発表だと、だいたい40時間、多い物で70時間とかあるんですが。戦闘シーンをメインで楽しむものではなくなってきていて、演出の部分だけをどんどん見ていくので、ＲＰＧとしての楽しみというのが消えていると思うんですよ。

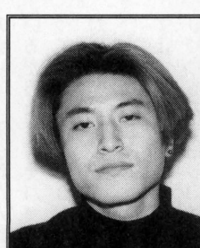
編：エンディングを見るということは重視されますか？

小林：やっぱりエンディング見たさで最後まで頑張るっていうのはありますね。だいたい今のＲＰＧは、最後には盛り上げて、感動、はい終わりっていうのが多いから、どうしてもエンディング見ないと、という感じです。

多田：アーケードのゲームは、最後までいこうにも、最後までいけない（笑）。ＲＰＧだと、ストーリーの種明かし的なエンディングが多いですよね。ですから見ざるを得ないという形になってしまいます。ドラクエなどは、最後の方で謎が解け、エンディングはスタッフロール中心のものなので、それは見なくてもいいのではないかという気がします。

丹波：僕は最近、ゲームにすごいノルマを感じている。エンディングを迎えて、達成感よりも、ノルマから解放された感じがするものが多いですよね。

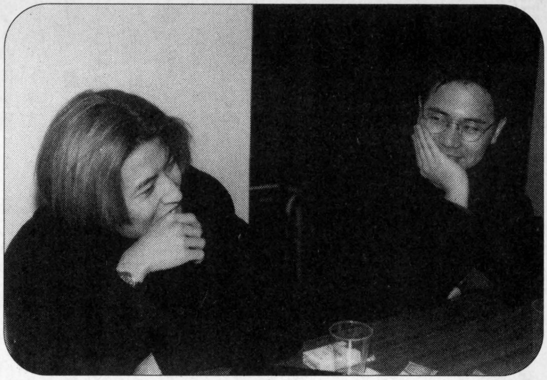
戸高：途中どんなに詰まっても、「つまんねーゲームだなー」と思いながらも、エンディングまで見ないと終わったことになんないし、中古にも売れないし、という義務感だけでやってる感じです。格闘ゲームなどは、一度エンディングを迎えても、それで終わりじゃなく、何度も同じキャラクターでプレイするじゃないですか。それは、遊びとしての部分が良くできているから、まだやってみようっていう気になる。エンディング



**丹波憲明**（23）
所有ハード：サターン、スーパーファミコン、メガドライブ。

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

ゲームの内容を楽しむのではなく、キャラのデータの完璧を目指す、さびしい人。恐らく、こういう人はポケモンを楽しみ、一匹一匹を愛せないだろう。（千葉県　雷電神）



は、ひとつの区切りではあるけど、面白さの区切りではないはずだと思うんですよ。

丹波：僕はエンディングにはこだわらないですね。FFⅥを発売日に入手して、解いたのが今から1ヵ月前なんですね。2年ぐらい放っておいて、つい最近やっと終わったんだけど、その時には感動も何もなくて、しこりが取れたなって気分でした。

## 対戦プレイの中にも楽しみを見つけたい

編：家庭用ゲームと違って、アーケードゲームは他人とプレイするために、いろいろと問題があると思うのですが、例えば対戦格闘ゲームなどについてはどうですか？

丹波：僕は勝ちたいという気はなくて、ただ決まりきったパターンをしてくるCPUではなく、例えばそれはハメプレイであっても、そういうパターンをしてくるプレイヤーと対戦できるところに楽しさを感じる。

戸高：ある程度勝ったり負けたりを繰り返すと、「まあ楽しめればいいんじゃないか」という考えになってきて、勝つかどうかは二の次でいいんじゃないかと。100円をいれたからには勝ちたいっていうプレイヤーにはちょっと懐疑的ですね。

多田：楽しむのではなくて、勝つことに執着するのは、あんまり好きではない。勝っても負けても、楽しめれば満足するんではないかと思います。

小林：CPUでは味わえない、かけひきとかを対戦では味わえるんですね。だから、勝ち続けるためにハメ技をするのは卑怯というか。ただ勝ちにいく行為は、逆にやられた方はほんと不快に思うだけだし、お互い楽しみたいとかそう思ってやっているのに。

編：では、ハメ技の使用については否定的ですか？

小林：やってる本人は楽しいだろうけど、やられている方は不快が残る。それでやられたらほんと嫌ですね。

多田：相手をハメるっていうのは、自分が同じパターンで動くということですよね。「同じパターンを何度も繰り返して楽しいか」と言いたい。同じパターンを繰り返すのは、対戦ではなくて、コンピュータとの闘いみたいになってつまらないと思うんですよ。

丹波：僕は、勝つ技を出すんじゃなくて、派手な技とか見た目にかっこいい技を使う。それが結果的に負けることになっても、自分自身楽しい。ただ、なんで周りの人が、そういった見せるプレイをあまりしないのかなと。挑発コマンドとかあっても、みんな挑発使わないし。そういうの見ていると寂しいなと思う。

戸高：あと問題としては、ゲームにハメ技が存在すること自体が問題だと思うんですよ。

編：ハメ技を残すメーカーについてはどうですか？

丹波：どこまで開発の段階でテストプレイしているかが問題ですね。でも、難しいとは思います。テストプレイといっても、ひとつの会社で、限られた人数でやっているだろうし。それが全国に出回って何万の人がやるんだから、絶対に開発している人たちには見つけられないこともあると思うんですよ。メーカーの人に責任をなすりつけるのも厳しいかなと。

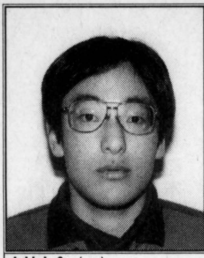


**多田功一**（20）
所有ハード：プレイステーションと3DO以外。

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

世紀末の文化はオタクが作ると思う。まあオタクという言葉自体には暗いもんを感じるけど。
（埼玉県　でんぶ）

# 制作者とユーザー、存在の示すもの



小林大介（18）
所有ハード：プレイステーション、サターン、スーパーファミコン。

小林：テストプレイでは見つけきれないでしょうから、できればバージョンアップしていってほしい。ゲーセンには楽しみでいくんだから、なるべくハメなどはなくしてもらいたい。

戸高：どんなゲームにもどこかに抜け道があって、ハメ技みたいなものができてしまうと思うんですよ。あと、ハメ技などを公開する雑誌についてですが、問題があるのならばそれは公開するべきだと思います。だけど、それと同時にプレイヤーに対して、闘っている相手は人間であるということを分からせるような記事を載せるべきだと思います。

多田：格闘ゲームは、インカムをあげるために、プレイ時間を短くしていますよね。超必殺技なども、ダメージ量が大きいですよね。そういうのがいけないと思うんですよ。納得のいかないダメージ量を直さないというのはちょっと。

小林：今の対戦ゲームっていうのは、闘っている時間も短いし、キャラのスピードもどんどん速くなってきているし、ダメージ量も大きいし、どのゲームもだいたいそうなってきちゃっている。

丹波：やってることは西部劇のピストルの早撃ちみたいな感じで、振り向いてどっちが先に撃ったかで勝負が決まってしまう。

戸高：ダメージの大きい技は、それなりのリスクがあるべきだと思うんですよ。ハイリスクハイリターン、ノーリスクノーリターンというバランスは取れているべきだけど、そこらへんがいい加減になってきている。どんな連続技が入るとか、キャンセルができるプレイヤーがひたすら有利になってしまう。超必殺技のコマンドを簡単にすること自体は悪くないと思うんですが、それを当て易いか当てにくいかが問題ですね。ガード不能で非常に強力で、どんな状況でも当てられる技があると、ただそれを出すだけでいいという状況になる。超必殺技を出している時は、防御力が落ちるといったリスクがないと。

丹波：それはもうメーカーさんに気をつけてもらうしかない気がします。

## 雑誌、攻略本などゲームの周辺について、こう考える

編：雑誌の攻略記事などの影響については、どう考えますか？

多田：超必殺技がインストカードに載っていて、隠し技もほとんどない。ゲーム雑誌は攻略記事だけ載せていればいいという理想的なゲームは少ないと思うんですよ。雑誌が悪いんじゃなくて、隠してあるから仕方なく雑誌に載せざるを得ないと。

小林：メーカーが、「このゲームそろそろ人気落ちてきたから、隠しを公表して盛り返そう」というケースが多いと思う。状況が一変してしまうような隠し技や隠しキャラはやめてもらいたい。

丹波：これはハメだぞって紹介する雑誌の姿勢も悪い。それはもう雑誌の良心の問題だと思うんですよ。このキャラを使うために必要なコマンドを載せる分には全然構わないと思いますが。

多田：格闘ゲームに限らず、ユーザーが自分で楽しみを見つけることをしなくなったと思います。雑誌に載ることが分かっているんであれば、やはり雑誌を見てしまいますよね。だから、そういった状況が生まれたと思うんですよ。雑誌に関して言えば、連続技を1キャラに1つずつ1月ごとに出していくとか、情報を小出しにしていますよね。そうするとユーザーの選択の幅が狭くなるんですよ。これしか載ってないから、これ以外は使えないんじゃないかと。

戸高：自分で考えてゲームをやろうとする姿勢がユーザーに見えないのは非常に問題があると思います。過程よりも結果を求めているような気がします。そういう結果だけじゃないということを啓蒙するのが雑誌の役割だと思うんですけど、そういうのがあまり書かれてない。もうちょっと配慮がほしいですね。

編：攻略本について、何か意見は

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

日本人って差別するの好きだけど、オタク・マニアと呼ばれる人もそれを望んでるとこないですか？　オレは特別だぞ、みたいな。私も覚えがあるし。（岩手県　本田多駆刀）

ありますか？

丹波：現在の攻略本の在り方については否定的ですね。ゲーム中に絶対に手に入らない情報が、攻略本に載っていたりする。メーカー側としては、攻略本があるから、隠しイベントを入れてもいいという考えがあるのかも知れない。そんなことをメーカーに思わせる攻略本の存在なんかは、僕は認めたくないですね。

小林：攻略本を売るために、隠しイベントを入れておこうということになってしまうと。

戸高：ゲームとは本来、それだけで完結しているべきだと思うんですよ。ゲームの中の情報だけですべての謎が解け、どんなイベントもクリアできる。それがどうしても分からない人のために攻略本が存在するっていうのは構わない。

丹波：ゲームを解くためには、攻略本に載っているサイドストーリーを知っていなければならないとなると、攻略本が副読本的なものになってしまうと思うんですよ。

多田：攻略本は、ファンブック的な部分と、純粋に攻略する部分があると思うんですけど、ゲーム中のヒントなどを分からない人のために易しく噛み砕いて説明する形がいいと思うんですよ。直接的に答はこうだよって書くのではなく。あとイベントに関しては、昔からある裏技みたいにせず、ヒントをゲーム中にちりばめておいて実際に探せるものにしないと。

丹波：今の隠しイベントは、まったく不条理なところからポンっと出るわけですよ。街や村に情報があって、予想がつけば、こっちも探してみようかなという自発性が生まれる。

多田：ゲームと攻略本が一体化してきてますよね。それならば、ゲームの中に攻略本をつけてしまえばいいんでしょうけど、それはそれでまた問題が出てきますよね。始めから攻略本がついてると、楽しみが奪われますし。

丹波：攻略本っていうのは、マップとモンスターのデータぐらいでいいんじゃないかと。

多田：ファンブック的なものが含まれているのはいいと思いますね。そこからまた楽しみが広がる

## 徹底対談コラム

## 対戦格闘ゲームプレイスタイル問題

対戦格闘ゲームの登場と共に、プレイヤー対プレイヤーという遊び方が定着した。誰もが対戦で勝つことを目指してプレイした。

そして、勝つためのプレイスタイルを研究していった結果、皮肉なことに「ハメ」や「待ち」といった、単純かつ強い、絶対的な必勝法が編み出された。

こういった卑怯とも言えるプレイスタイルは、対戦格闘ゲームの登場と共に生まれ、今もなお問題になっている。

人と人とが触れあえば、そこにはコミュニケーションが生まれる。だが、今の対戦ゲームのプレイヤーには、闘いによる殺伐とした感情しかなく、同じ楽しみの場を共有するコミュニケーションの姿勢が足りないのではないのだろうか？ スポーツマンシップというのは大げさにしろ、ある程度のモラルが必要なのではなかろうか。

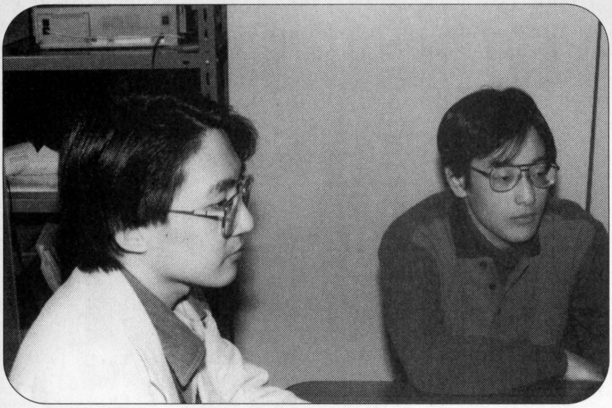
「対戦で勝つ」という結果だけを追求するプレイヤーは、そろそろ卒業するべきなのでは？ 結果だけを求め、ゲームを楽しむことのできないアーケードが、今後発展するとは思えない。

誰でも勝ちたいと思うのは当然だし、「ハメ」や「待ち」をされて怒る人も、勝ちたいからこそ怒るのであろう。だが、勝つために何でもする、という考えは即物的であると思う。

本来そういったルールは、ゲーム自体が作るべきなのかも知れない。だが、今の段階ではゲームが「ハメ」や「待ち」といったプレイヤーの行動を制限することはできていない。「制限されていないから自由だ」というのも一つの考え方だろう。

だが、自由だからこそ、プレイヤーのモラルが問われるところなのだ。ハメをして勝つことが本当の勝利なのか？ その辺を、もう少し考えてみて欲しい。

（編集部）



ことがありますから。

## 今、ゲーム業界について思うこと

丹波：メーカーが、テストプレイやデバッグをどこまでやっているのか、以前から疑問だったんですけど。

多田：私、実際にスクウェアでデバッグをやったんですよ。モニターという名目で集められて実際はデバッグだったんですけど（笑）。毎日、ゲームをやった後に紙がきて、意見を書く欄があるんですけど、制作中なんだから、そこの欄に書いた意見がどんどん反映されていくべきだと思うんですよ。でも、次の日もまた次の日も直っていない。ただ出来上がったゲームのバグを直していくという単純作業だった。「聖剣伝説３」は、ウィンドウが開くのが遅いんですけど、実はモニターをやっていたほとんどの人が不平不満を持って意見していたんです。だけど、発売バージョンになっても直されていなかった。スクウェアの事務の人も「あれは遅いよね」と言っていたのに（笑）。

小林：せっかくアンケート葉書とかがついているんだから、もっと意見を参考にしてできるだけ改善していけば、良いゲームが生まれてくると思うんですけど。

丹波：僕の近所のスーパーに、お客様重役会というのがあって、その地域のお客さんを毎月集めて、店員の態度が悪い、値段がおかしいとか意見を聞いて、お店をよくしていこうとするらしいんですよ。そういうことをなぜゲームメーカーはしないのか。アンケート葉書なんかも、簡単な5段階評価しかなくて、なにが気に入らなかったとか、くわしいことが書けないですね。自由に記入する欄はすごく狭くて、そんなところには「頑張って下さい」としか書けない（笑）。

戸高：昔のセガのアンケートに、何でこのゲームを知りましたかとかを詳しく書く欄があるのに、どこがつまらなかったかを書く欄がまったく見あたらないというのがありました。

小林：ゲームメーカーに意見を言っても、なんら反応が返ってこないですよね。ただプレゼントが当たるぐらいで（笑）。そうじゃなくて、もっと意見を反映させてほしい。

編：最後に、ユーザーとして、ゲーム業界にこれだけは言いたいということがありましたら、どうぞ。

丹波：ユーザーも、メーカーも、共に成長していかなければいけないと考えますね。

戸高：作っている側が、どう楽しませようとしているのか分からないものが多いので、ちゃんとした考えを持って作ってもらいたいですね。

多田：メーカーが、会社の名前とかシリーズとかのブランドに頼っているところがあって、そうするとユーザーもブランドを見て買ってしまう。だから、メーカーがブランドを捨てて、新しいものを作ったり、ユーザーもブランドに関係なく広い視野でゲームを見れば、お互いが成長できるのではないか。

小林：ユーザーも雑誌もメーカーも、このままじゃ危ないと思うんですよね。ユーザーはユーザーで意見を言って、雑誌やメーカーがそれを受けとめるようにすると、業界はもっと良くなると思うんですよ。

編：今日は長い間ありがとうございました。

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

ゲームがとても好きな人のことを表す言葉が他にないから仕方ないけど、世間一般では「いっちゃってる人」
（滋賀県　木原賢也）

ゲーム雑誌・攻略本

# メーカー・マスコミ・ユーザー 情報の公開がもたらす意味

**ゲーム雑誌の新作ソフト情報や、攻略本による内容の露出など、ゲーム内情報があふれている昨今。こうした状況に否定的なユーザーも多い。ゲーム内情報の露出の現状と、それがもたらす意味とは。**

## ゲーム内情報が氾濫する現状

毎月発売されるゲーム雑誌。そこには、新作ゲームの情報が満載されている。書店の片隅で確固たる地位を築いた攻略本。ゲームセンターに入ると、対戦格闘ゲームのコマンド技が、雑誌からコピーされて張り出されている。いつの間にか、こうした光景が当たり前のことになってしまった。

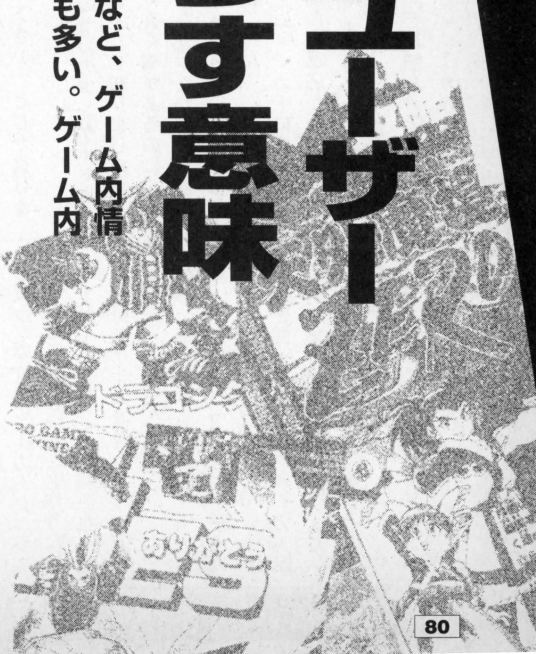
だが、ゲームの情報が氾濫することに眉をひそめるユーザーも少なくない。発売の数年前から紹介される大作ＲＰＧや人気格闘ゲームの制作状況。実際に発売された時には、ずいぶんと新鮮味が薄れてしまう作品も少なくない。また、雑誌の攻略記事や攻略本を読めば、ゲームの内容や勘所がほとんどわかってしまう状況もある。

ゲーム内情報の露出がもたらす様々な現状と、その意味。ここでは、この問題について、少し詳しく考察してみたい。

## 攻略本の誕生とその変遷の歴史

アクションゲームなどで、初めて挑戦するステージを手探りで進んでいくときの緊張感や、思わぬ場所で隠しアイテムを見つけたときの喜び。ＲＰＧで複雑な謎を解いたときの達成感や、思わず物語に引き込まれていくような没入感。マップやストーリーなどの公開は、こうしたゲームの楽しさを少なからず失わせてしまうことは確かだ。一方で、払った金額分は元を取りたいというユーザーの思いが、「攻略」のニーズを生む。攻略本や攻略記事は、このジレンマと常に向かい合わせの状況にさらされている。

一昔前は、ラスボスを安易に公開しないなど、雑誌社側の情報公開における最低限の自主規制はあったものの、基本的にゲーム雑誌の掲載内容に規制は存在しなかった。だが、雑誌のウリを優先したフライング報道や、メーカーの許



## ヒントを教えすぎないことが原則です

株式会社エニックス
ドラゴンクエスト書籍編集部デスク　阿南貞司氏

ドラクエの公式ガイドブックシリーズの編集方針に、ヒントを教えすぎないという原則があります。宝箱の位置、ヒントとなる会話、イベントの詳細、次の目的地の場所などプレイヤーの楽しみを奪うものは掲載しません。それをフォローするものとして、フローチャートやQ＆Aなどを用意して、全部読めば作品の概要がわかる、という構成にしています。

例えばSFC版の「I・II」のガイドブックの公開範囲は、FC版のものとほぼ同じなんです。情報の公開範囲は、全てのドラクエ関連物で統一管理されていて、それ以外は永久に秘密という形になると思います。

結局ドラクエがいつまでも人気シリーズとして評価が高いのは、実際にプレイしてみないとわからないという部分が多いからだと思うんです。それは私たちだけではなくて、開発スタッフが一番大切にしている部分でもあります。今でも過去のシリーズのガイドブックが、少しずつですが売れ続けています。時が経って忘れ去られてしまうソフトでないことは、こんなところからも伺えます。

「VI」のガイドブックの発売時期も、ソフトの発売の三ヶ月半後にしました。これも、データを転載するのではなく、編集スタッフが実際にゲームをプレイしながら執筆するという形式をとっているからです。ソフトの発売に合わせてすべての情報を公開する方が、ガイドブックの売り上げは上がると思います。でも、それでは自分で謎を解く楽しみを奪うことにもなるわけです。なによりも、まず自分の力で遊んでみて、ガイドブックは二次的な楽しさや、データ記録集的な部分で活用して欲しいです。そのためには良い間隔だと思います。（談）

諾を得ないままの攻略本の出版など、雑誌社側の倫理が問われた時期があった。「ドラゴンクエストII」の謎解きの掲載を巡って、「月刊ハイスコア」'87年4月号が発売差し止めになった事件は、その典型だったと言えるだろう。そのため、ゲームメーカー側も次第に情報の規制を強化するようになり、現在では規制の範囲内で誌面を構成することが一般化している。

一方で、攻略本の転換点となったのが、本家エニックスから発売された「ドラゴンクエスト公式ガイドブック」シリーズ（'88年〜）の出版。このシリーズは、抑制された情報を適切に提示することで、ユーザーにゲームの楽しさを残しつつ、ゴールまで導くという編集方針が取られていた。当時の攻略本の内容とは、まさに一線を画していたと言える。また、これと前後して「マザー」シリーズでおなじみのエイプから、攻略本の大人化ともいえる「マザー百科」（小学館／エイプ）が出版され、攻略本の多様化の口火を切った。その後、ユーザーの年齢層の上昇や、攻略本市場の頭打ちによる差異化の必要性などから、徐々に攻略以外の要素を含めたものが増加していくことになる。空前の「ストリートファイターII」ブームが、また空前の攻略本の出版を呼んだことは記憶に新しいところだ。そして、現在ではガイドブック的なもの、小説や漫画を加えたファンブック的なもの、完全に写真集の体裁をとったものなど、その内容は多岐にわたっている。

また、多くのメーカーにとって




最新作「VI」の公式ガイドブックの1ページ。宝箱を表示しないなどの編集方針に変化はない。
（「ドラゴンクエストVI公式ガイドブック世界編」エニックス出版）

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

オタクは死語。マニアは称号みたいなもの。

（大阪府　正義）

攻略本がユーザーサポートの役割を果たしている側面もある。NOA（アメリカ任天堂）には、巨大なユーザーサポートセンターがあり、全米の家庭からゲームの解法や内容について電話で相談をすることができる。こうした試みは一部セガで行われているが、全メーカーがこうした体制を整えることは、経済的にも国内の電話事情からも難しい。今日、攻略本は、こうした役割をも担わされている。

## ゲーム雑誌での露出におけるジレンマ

ただ、現在のコンシューマ・ゲーム雑誌は、発売後のゲーム攻略記事ではなく、発売前ソフトの最新情報の掲載が主流になっている。そのため、読者によってはゲームの先の展開がわかってしまうことを恐れて、発売前の情報を敬遠する声も少なくない。一方で発売前のある時期を逃せば、毎月数多くの新作ソフトが発売される現状では、一切情報が露出しない危険性もある。こうした情報の露出の難しさに対して、セガでサターンソフトの広報を統括する竹崎忠氏はこう語る。

「今度セガからサターンの新作ソフトとして「ナイツ」というゲームを発売しますよね。7月5日発売予定です。すると遅くとも6月の頭にはゲームショップからの受注の締めが来る。ということは、それまでにゲーム雑誌なり広告なりでショップの人にアピールできなければ、その後、いくらユーザーの間で「ナイツ」が盛り上がっても、発売日にはあまりソフトが入荷されないんです。そのためには、4、5、6月の3ヵ月でそれなりの情報を雑誌社側に提供していく必要がある」

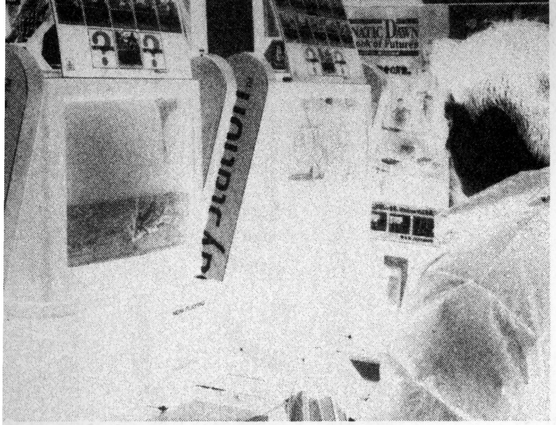
このように、ある程度発売前のソフトを雑誌上で盛り上げていくことは、ゲームのパブリシティ上、さけては通れない道だ。ある種ユーザーよりもショップを優先せざるを得ないメーカーの立場。その一方で、ユーザー自身もゲームの最新情報を望んでいる現状もある。

「雑誌でセガコーナーなどを作ってもらって読者の声を集めたりするんですが、やっぱり読者は、情報の早い雑誌を好んで買う面がありますね。他誌には載っていない新システム、新画面、新作タイトルの情報を求めているんです。また、ある程度情報が露出していないと、かえってユーザーがそのソフトを買ってくれないという側面もあります。だからといって安易に情報を出しすぎると、遊んだときに何の新鮮味もないソフトになる危険性がある。この辺のバランスが、すごく難しい」（竹崎氏）。

また、雑誌社側も、読者のニーズに応えるためには、新作ソフトの情報を他誌よりも早く、かつ多く掲載することが必要になる。ページ数を多く取って紹介しようとすれば、情報は多彩である方が望ましい。極端な話、1面の画面写真が10枚あるよりも、10面までの画面写真が各1枚ずつある方がバラエティに富んだ誌面構成が可能になる。だが、それはゲームの新鮮味をそいでしまうことにも繋がりかねない。



他にも、新世代機のゲームは多彩なアニメーションやポリゴンの3D映像など、動きのダイナミズムが特徴的なものが多い。こうしたソフトは、往々にして静止画にすると画面の粗さのみが目立ち、魅力が半減してしまうことが多い。また、グラフィック的にはそれほど変化がないものの、多彩なキャラパターンがウリになっている「プリンス・オブ・ペルシャ」タイプのゲームなどには、どの面を紹介しても雰囲気が同じ、ということが起きることがある。その場合、いきおいストーリーの展開や、ボスの写真を露出せざるを得ないこともあるという。



「「ナイツ」でも、発売されるまでは、ここの仕掛けやボスだけは露出させないでおこうなどと、最初に決めています。もっと隠して欲しいというユーザーの声も正しいと思います。ただ、その場合ゲームの売り上げに響くこともあり得るわけです」（竹崎氏）。

ユーザーやゲームショップに情報を提供する一方で、ゲーム性や鮮度の喪失というジレンマに悩まされる現状。しかし、このジレンマは、確実にユーザー自身が望んでいることでもあるのだ。一概に誰が悪いと言えない、そんな複雑な関係がそこにはある。

## プレイスタイルを決める攻略記事の現状と危惧

一方、プレイ毎に100円を投入するアーケードゲームは、コンシューマゲームとは格段に攻略記事の需要があるジャンルだ。コンシューマ系雑誌が情報誌なら、アーケード誌は攻略誌だということもできる。

そして、その中でも現在高い人気を誇っているのが対戦格闘ゲームだ。対戦での勝利には、戦法の修得が欠かせない。そのため各誌は、次々と発表される格闘ゲームのコマンド技を争って掲載し、各キャラ別の必勝法、攻略法を掲載していった。

ゲームの攻略とは、ゲームの中に流れている法則を見つけだし、それを利用することに他ならない。ゲームシステムを上手に活用するということである。これは他のゲーム同様、格闘ゲームでも同じことだ。ただ、この攻略が行き過ぎると、ゲームシステムの隙の紹介に繋がることはさけられない。

「バーチャファイター2」を例にとると、しゃがみながらのパンチ攻撃や、俗に台湾ステップと呼ばれるしゃがみながらの左右移動。これらは「相手が立っていない限り投げ攻撃が入らない」というゲームシステムの隙をついた、巧みな戦法とも言える。だが、こうした消極的ともいえる戦法に、嫌気がさすファンも少なくない。

「ゲーム雑誌で攻略法が発表された翌日から、みんなが同じ戦法になっていた」。「セガラリー」開発ディレクターで、自身もバーチャファイター2のファンだというセガAM分室ディレクター、佐々木氏から、このような言葉を聞くことができた。本来自由度が非常に高いゲームジャンルのはずが、プレイスタイルのマニュアル化に至ってしまう矛盾。そこには、そのようなゲームを開発してしまった、ゲームデザイナーの責任しかないのだろうか。

ただ、そうした台湾ステップなどの戦法をユーザーに紹介したのがゲーム雑誌であったことを省みると、やはり対戦モノの攻略記事の功罪を考えるべき時期に来ているのではないかと思われる。確かに、こうしたゲームシステムの隙を洗い出し、次回作に繋げていく姿勢は大切なことだ。しかし、それを喜々として紹介し、もう一歩踏み込んだ配慮を行わないのでは、コピーツールを紹介して結果的にコピーを蔓延させてしまうことと同様の危うさを秘めているとは言えないだろうか。

ゲーム内情報を求めるユーザーと、それに応えていかざるを得ない雑誌社、ゲームメーカー。その中で開発者とユーザーの溝が深まっていくのでは、誰にとっても不幸なだけだ。安易な情報の露出は、一方でこうしたゲームの寿命を短縮させることがあることも、忘れてはならないと思われる。その中で、メーカー、マスコミ、ユーザーの三者がよりよい関係を模索していく方向性はないだろうか。より深くゲームを楽しむための情報の露出。それが、今、求められているはずだ。

（編集部）

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

誰もが「自分はちがう」って思ってるんじゃないかと思うけど、そう思っている人の大半は該当すると思われる。おれもどうやら、そうらしい。（神奈川県　ぷう次郎）

## 読者からの告発

# ゲーム雑誌発売前ソフトランキングに見る組織票の疑い

**読者から届いた一通の手紙。そこには、組織票を依頼するメーカーからの葉書が入っていた。ランキングを重視せざるをえない流通の抱える問題とは…。**

### 読者から寄せられた一通の手紙

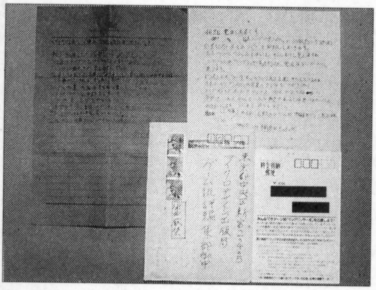
　発端はある読者から送られてきた1通の投書。彼の手紙の中には『超兄貴』などで知られるソフトメーカー・メサイヤが発信元の1枚のダイレクトメールが同封されていた。そこには明るい語り口で『ラングリッサーⅢ』（セガサターン）を応援しよう」とあるが、一読してわかるとおり組織票の依頼である。ご丁寧に週刊ファミ通（以下ファミ通）の発売日や目的のページまで指定したうえに、葉書のコピーがポストカードやテレカの引換券になるところまで指示してある。ご承知のとおり発売前ランキングはゲーム雑誌の定番企画。ましてファミ通のそれなら、影響力は計り知れない。

　この件については、DMの送り主に真相を聞くのがいちばん手っ取り早いわけだが、案の定、当のメサイヤはノーコメント。しかし、ごく最近までメサイヤの販促に携わってきた元社員のT氏と接触することができた。

「問題になっているDMはメサイヤのファンクラブ『メサCAN CLUB』の会員に送られたものですね。このクラブは会費無料の純粋なファンクラブで会員数は約5000人。メサイヤとしても全員が思惑通りにファミ通に葉書を書いてもらえるとは思っていませんよ。ソフトに付いているアンケート葉書の戻りが普通1～2%ぐらいだから、今回のアクションでもその程度が関の山だと思っていたようです。ところが実際は数百通もファミ通に『ラングⅢ』支持の葉書が集まった」。週刊ファミ通4／5号には「ラングⅢ」記事広告もあり、実際にどの程度影響力をもったかは不明だが、順位は21位から13位に急浮上している。

　この件について、ファミ通の出版元、(株)アスキーに問い合わせたところ「疑問点があれば誌面にてお答えします」ということで、明確な回答は得られなかった。

　前出のT氏は「開発中のソフトが発売前ランキングに入ると、完成直前の追い込み作業で疲れ切っているスタッフへのカン

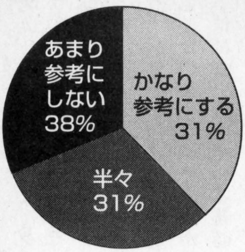


これが読者から編集部宛に寄せられた手紙。

## ゲームショップアンケート

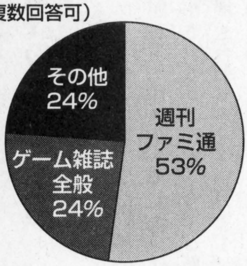
**ゴールデンウィークを挟んで、ゲームショップの仕入れを担当されている方を中心に編集部にて電話アンケートを行った。**

●発注時の雑誌ランキングの参考度



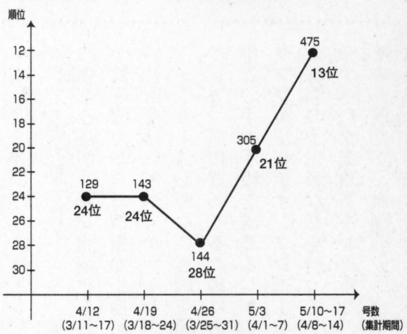

「ゲームソフトの発注時にどの程度ゲーム雑誌の発売前ランキングをご参考にされますか」という質問への回答。「客層」「口コミ」「ゲームの前人気」といった要因を参考にするという声も多かった。

●良く参照されるゲーム雑誌（複数回答可）




「どのゲーム雑誌のランキングを参考にされることが多いですか」という質問への回答。総合誌で情報の早い、週刊ファミ通を単独であげる声が最も多かった。

●週刊ファミ通「期待の新作ＴＯＰ３０」での「ラングリッサーⅢ」順位の推移

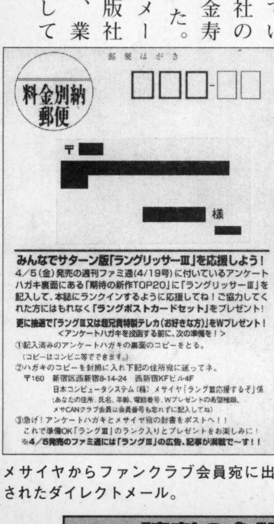



フル剤になるという側面もある」と語る。数あるゲーム誌の中からファミ通を選んだのはダントツの知名度のほかに「開発スタッフのファミ通至上主義は思いのほか強い」という事情もあるともらす。

### ショップ側が雑誌情報に頼らざるを得ない現状

今回の『ラングⅢ』組織票工作にはそういった「社内向け」の側面もあるだろう。しかし、メサイヤ側の本音は、注目度を上げることでショップに対する販売促進に結びつけようとするところにある。

ではここで、ゲームソフト流通の特異性について話を進めたい。この点については、中野、杉並などでゲームソフトショップ〈モーリス〉を展開している株式会社千人社のプロデューサー金寿彦氏に話を聞いた。彼は9年前からメーカー、問屋、出版社などを渡り歩き、業界を一通り見渡してきた人物である。


郵便はがき

料金別納郵便

〒[redacted]

[redacted]

[redacted] 様

[redacted]

**みんなでサターン版「ラングリッサーⅢ」を応援しよう！**
4／5（金）発売の週刊ファミ通（4／19号）に付いているアンケートハガキ裏面にある「期待の新作TOP20」に「ラングリッサーⅢ」を記入して、本誌にランクインするように応援してね！ご協力してくれた方にはもれなく「ラングポストカードセット」をプレゼント！
**更に抽選で「ラングⅢ又は超兄貴特製テレカ（お好きな方）」をWプレゼント！**
<アンケートハガキを投函する前に、次の準備を！>
①記入済みのアンケートハガキの裏面のコピーをとる。
（コピーはコンビニ等でできます。）
②ハガキのコピーを封筒に入れ下記の住所宛に送ってネ。
〒160　新宿区西新宿8-14-24　西新宿KFビル4F
日本コンピュータシステム（株）メサイヤ「ラングⅢ応援するぞ」係
（あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、Wプレゼントの希望種類、メサCANクラブ会員は会員番号も忘れずに記入してね）
③急げ！アンケートハガキとメサイヤ宛の封書をポストへ！！
これで準備OK「ラングⅢ」のランク入りとプレゼントをお楽しみに！
**※4／5発売のファミ通には「ラングⅢ」の広告、記事が満載で〜す！！**

メサイヤからファンクラブ会員宛に出されたダイレクトメール。

「とにかくゲームソフトは鮮度が命。大半のタイトルは発売後数週間でそのほとんどを売り上げてしまうので、初回入荷量が重要になります。発注の締めは、ソフトにもよりますが、発売日から数えて一〜三月前。この構造は新世代機でも変わりませんね。また、ソフトは現金による買い取り仕入れが原則で返品もできないから、ヘタなものを仕入れて不良在庫を抱えるのも怖いし、せっかく売れるソフトを仕入れられないのも怖いい。ジレンマですよ。僕はサンプルなどで実物を確かめられなければゼロ発注ですよ、と常々メーカーさんにはいってるんですが、地方の小さなショップだとメーカーの営業も来ないから、発売前ラン

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

言葉の一般化と共に、いわゆる『オタク』な人も一般化していると思うのですが。（良くも悪くも…）。
（埼玉県　鈴名美）

キングに頼らざるをえないというのが現状でしょう。
　ところが、現実問題として、ゲームソフトの絶対的な人気関係で決まる上位3位程度までを除けば、ゲーム誌によってランキング順位がバラバラで、他誌では絶対に入ってこないようなタイトルがかなり上位に食い込んでいる雑誌もあるわけです。地方のショップオーナーに『もしかしたらメーカーや出版社が情報操作してるかもしれないよ』といったら、『それはないでしょう……そうなったらメチャクチャだよね』と笑っていました。でも、それが現実なんですよね。中でもとりわけファミ通は影響力は大きい。メーカーにしても、とりあえず保険の形でファミ通だけには広告を載せるというほどです。今回の『ラングⅢ』に関していえば4月5日発売のファミ通というのが、ちょうどバイヤーの発注の時期に重なるので、なるほどと思わせますね。それが悪いとは言い切れない部分はありますが、発売2、3ヵ月前に少ない情報量で初回発注量を決めなければならないという業界の構造にも問題があると思います」

## 業界の流通構造に起因する問題

　ファミコンが世に出た'83年には年間わずか10タイトルしかソフトが出されなかったが、今では新世代機も合わせると多い月で1ヵ月に40〜50タイトルのソフトが次々に発表される。相当の過当競争であることはおわかりいただけるだろう。不良在庫を恐れる問屋やショップは「売れ筋」のみを求める。まったく新しいオリジナルタイトルは非常に厳しいといわざるを得ない。「売れ筋」にしても、本当に売れる時期は発売開始からわずか数週間だから、情報の出揃わない初回発注にすべてがかかる。
　メーカーは形のないものを問屋やショップに買わせるためにあの手この手の手段を講じる。ゲームサンプルやビデオ、プロモーション展開の予定表などを持ってショップへの営業攻勢をかけるなどはその一例だが、全国のショップに営業できるほどの体力をもったメーカーはほとんどない。いきおいゲーム誌の広告やランキングによる宣伝効果に頼ることになる。
　前出T氏によれば、今回の一件は純粋にランキング上昇を狙ったものだということだ。その一方でメーカーと出版社の間で、広告や情報開示を巡る癒着があるとの声も少なくない。コマンド技や極秘攻略法などの優先提示をエサにするケースなどは、それ自体が読者を惹きつける部数増加の強力な武器だから、出版社としては非常に魅力的な存在だ。そんな交渉の場に引き出されたゲームソフトがユーザーの期待通りで、ショップの売り上げにも貢献する優良ソフトなら誰も文句をいわないのだが……。
　ある元ゲーム誌編集長は、今回の経緯を聞いて、
「過去何度も組織票らしい葉書が来たが、雑誌の信用問題なのですべて排除した」と語った。また、あるゲームプロデューサーは、
「過当競争は紛れもない現実。メーカーとしてはやらないよりはやった方がいいだろう」とあえて否定はしなかった。
　開発者自身に絶対的な自信があり、なおかつソフトのクオリティが高いにもかかわらず、宣伝力や営業力の不足で流通が阻まれるのなら、当のメーカーだけでなくゲームファンにとっても大きな痛手だ。だからメサイヤの行為も許される……とはいえないのではないだろうか。ユーザー無視の雑誌による誌面作成は、結局のところメーカーとユーザーの健全な関係を台無しにしている、いや、自らの首を絞める行為といってもいいだろう。ゲーム誌はユーザーや大多数のショップにとって唯一無二といってもいい情報源だということをメーカーや出版社は自覚しなければならない。われわれ『ゲーム批評』も改めて襟を正していきたい。

**プロフィール**
田中　裕
（たなか・ゆう）
1965年生まれ。
ヒト・モノにかかわらず、その仕組みや構造、裏事情に興味を持ち、様々な媒体で取材を続けるフリーライター。「○○の裏側」といった類の言葉に弱く、本でもテレビでもとりあえず覗き見るクセあり。

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？
オタク：「批評」をする人。マニア：「批評」を読む人。
（福岡県　MIC）

開発者の声

# 卑怯な遊び方が正義になる、そんな危惧を感じています

セガ・エンタープライゼス AM研究開発本部 分室「セガラリー」開発ディレクター 佐々木建仁

開発者側が遊んでほしい部分ではなくて、ゲームシステムの隙をつくような遊び方が一般化している。そのため、普通に遊んでいる人がつまらなくなって、ゲーム自体の寿命が短くなる。正直、そうした危惧を感じています。

最近のレースゲームは、かなりシミュレーター的な要素が強くなってきたので、「理不尽に速い」走りかたはあまりないんです。むしろ一昔前の方が顕著でした。N社のあるポリゴンレースゲームなどは、いわゆる「壁ターン」の方が普通にコーナーを曲がるよりも速く走れることがわかり、インカムが激減したことがあります。

ただ、開発者側に責任があることも事実なんですよね。そう遊んだ方が速く走れるように作った開発者側の責任は大きいです。手っ取り早いのはもっとバランスをとることなんですが、現状では信じられないくらいにその時間がない。ゲームがこれだけ進歩してきて、ユーザーの目も肥えているわけですから、開発者側もそうした攻略をされることは最初からわかっているはずなんですけどね。ゲームというのは核となる4、5人のスタッフが半年弱くらいの期間で開発する例が多いんです。開発後、最低1ヵ月はバランス調整をする必要があるんでしょうが、セガラリーでは、車の走行性能のプログラムが終わって、すぐにマスターアップという状況だったんです。

一方でユーザーは、全国に何万人もいる。当然開発者側がチェックしきれなかったバグやミスが出るわけです。時には基盤を差し替えることもあります。バーチャファイター2のバージョンアップなどはその一例です。実はセガラリーも、何回か基盤を差し替えて調整を行っています。

だから開発者側にすれば、こうした発言は、わりとユーザー任せの部分が多いにもかかわらず、ユーザーの遊び方に文句を言っているようにしか聞こえないんですよ（笑）。そんな中で優れたゲームを作っている開発者もいる。時間が足りなかったというのは、逃げにしか聞こえませんよね。難しい問題だと思います。セガラリーは、そんな中でも幸い大きなミスがなかった幸運な作品でした。われわれが目指したのは性能の良い車体とエンジン、そして走りやすいコースを提供して、ユーザーに勝手に遊んでもらうようなゲームでした。ですが、上級コースのヘアピンカーブなど、こちらの思いと実際のプレイが食い違った部分もありました。こちらとしてはブレーキを踏んで曲がってほしいのに、実車では絶対にできない、4速から1速にギアを落としてのコーナリングが一般化しましたよね。でも、本当に速い人は、もっと速く曲がれる方法がみつかったので、そうはしないんですよ。

バーチャファイター2がいまだに人気がありますよね。優れた作品なので当然に思うユーザーも多いと思いますが、しゃがみパンチや台湾ステップなどの卑怯な戦法も雑誌などで紹介されています。こうした戦法を使うユーザーが全体の一部であれば、普通に遊んでいるユーザーがつまらなくなって、前述のレースゲームのように人気が衰えていくのではないかと思うんです。でも、いまだに人気がある。これは、そうした戦法をみんなが容認して使用している証明なのかもしれませんよね。卑怯な戦法が一般化すれば、それが正義になるわけで。むしろそうしたゲームの方がユーザーに受けるのかもしれない。そう考えると、バーチャファイター2の1ファンとして、逆説的だけど悲しいんです。（談）

# プレイヤーにとってのゲーム内広告

**アーケードゲームの中に広告が入ることが増えてきた。セガを始めとして、ゲームメーカー大手はゲーム内広告に積極的な動きを見せている。これはプレイヤーにとって、どんな意味を持つ出来事なのだろう。**



## 仮想空間での広告・その実力

セガの看板的作品「バーチャファイター」（以下ＶＦ）シリーズは販売台数４万台以上という大ヒットを遂げ、そして今なおアーケードの中心的存在である。仮にアーケードゲームで2万台レベルの大ヒットをした場合、1日延べ４００万人が利用している計算になり、これは全国放送のＴＶ番組の延べ視聴率7.6％に相当するという。これ程多くの人の目に触れる場に企業広告を入れようという発想は、ある意味自然な流れともいえる。

セガは「バーチャストライカー」内のスタジアムに、日本ビクターや赤井電機など1団体4企業の看板を「設置」し、続く「ファイティングバイパーズ」では、ステージの背景に大きな「ＰＥＰＳＩ」の看板が立ち「ＰＥＰＳＩ」のロゴが入った大きなトレーラーが走った。このゲーム内広告を更に一歩進めたのが、セガが「バーチャ広告」と呼ぶ広告活動である。

「バーチャ（仮想現実）空間において、ゲームのストーリーの一部として『製品そのもの』がキャラクターと絡んでアピールする新しい広告手法」とはセガの資料による「バーチャ広告」についての説明である。ＶＦシリーズ最新作「ＶＦキッズ」では登場キャラクターの1人、ジャッキーが大塚ベバレジの「シンビーノ ジャワティ ストレート」を飲むという勝ちポーズが用意された。また酔拳使いのシュンの持つ瓢箪が「ジャワティ」に変えられ、ＶＦ2同様、特定技の後それを飲んでパワーアップする。



バーチャ広告の先駆け。「バーチャファイターキッズ」

このように、看板やロゴの露出といった形と比べて、より直接的な方法でプレイヤーへ訴えかける広告、それが「バーチャ広告」である。

## プレイヤーたちはどう考えているか

アーケードゲームに限らなければ、ゲーム内に広告が入ることは決して新しい出来事ではない。コンシューマではかなり前からゲーム内広告は行われており、例えば任天堂ディスクシステムの「マリオブラザーズ」には永谷園の広告

# 制作者とユーザー、存在の示すもの




商品イメージと世界観がマッチした「バイパーズ」

が入り、これによってこのソフトのディスク書き換え料が通常より安く設定されたということもあった。だが、一連のアーケードゲーム内の広告の場合、それはプレイヤーにとってどういった意味を持つのだろう。東京都内でプレイヤーに聞いてみたところ「特に気にならない」といった声が多かった中「なんでお金払って広告見せられなきゃいけないのっていう気になる」（19歳　男性）。「広告入っても別にプレイ料金が安くなる訳じゃないし、僕らにとって何か意味あるんだろうか」（24歳　男性）という声もあがった。また、広告とゲームの関係について「（ジャワティの広告について）最初はちょっと気になったけど、まあ「キッズ」はパロディみたいなものだからいいかと。でもエスカレートしてゲームに合わない広告まで入るようになったらやだなと思う」（22歳　男性）という声もあった。

こういったユーザーの意見について「送る側」はどう思っているのだろうか。

「ユーザーへの明確なメリットは提示できないのが現状です。広告料金はTVのスポットCFなどと比較すると少ない金額でしかないからです。これはこの試み自体が世間一般に認知されていないためで、今回「VFキッズ」において広告効果測定を行い、以降の布石にしたいと思っています。もしこの試みが世間に認知されたならば、ユーザーもしくはオペレーターさんに金銭的なメリットとして還元できるのではないでしょうか」とはゲーム内広告の旗振り役でもあるセガ第2AM研究開発部の黒川文男氏の言葉である。

また黒川氏は日本ペプシがスポンサーとなり実現した「バイパーズ」の全国大会の例を挙げ、ユーザーへの還元が全く行われていない訳ではないと語る。

セガと共に「バーチャ広告」を推進する博報堂CC局CC三部の上原氏は、ゲームの世界観と広告の関係について以下のように述べた。

「どんなクライアントでも広告出稿するなら看板を入れ込む、という考えは全くありません。『ラストブロンクス／東京番外地』の場合、博報堂全営業の担当するクライアントから世界観にマッチしそうな企業40社強を選び、個別にセールス活動を行いました。逆に「看板をいれてくれ」といわれてお断りをした例もあります。」

表現能力の向上により、より現実に近い世界をゲーム上で再現しようという試みが増えている。セガAM3研の「ラストブロンクス／東京番外地」は現実の街、東京渋谷を舞台にした格闘ゲームである。こういったゲームや現実の野球やサッカーを扱った作品の場合、広告が入ることでゲームに更なる現実感が加わる。また、架空の世界を舞台にした「バイパーズ」のような作品でも、その世界の持つ雰囲気にあった広告はゲーム内の世界に存在感を与えてくれる。この上でゲームプレイ料の面などでフィードバックが行われるのならば、プレイヤーにとってゲーム内広告は歓迎すべきことだといえるだろう。

不特定多数の人間が見るTVと違い、アーケードゲームにおける広告の訴求対象はかなり限定される。対象を外してしまった場合の危険性とピンポイントに広告が打てるというメリットを併せ持つゲーム内広告。本格的に行われるようになるにはまだ十分な調査と準備が必要だろう。「広告を行うにあたって優先されるべきはゲームの世界観である」という点で黒川氏、上原氏の意見は一致している。この認識が言葉だけに終わらずに、きちんと実行されていくかどうか、今後も見守っていく必要がある。そして、もし違う方向へと流れていってしまうのならば、私たちは声を大にして「否」と叫ばなくてはならない。

（編集部）

# 総論

# ユーザーと制作者を繋ぐものとは……

**共に同じ方向を向きながら、お互いにすれ違うユーザーと制作者の関係。両者の間に横たわる、「立場の違い」で片づけることのできない壁を乗り越えるために…。**

## 思いがすれ違う両者の関係

ゲームを巡るユーザーと制作者の考え方の違い。どちらも、「ゲームの楽しさの追求」という、目指す方向は同じはずなのに、どこか思いがすれ違う現状。取材を重ねるうちに、そうした関係がおぼろげながら浮かび上がってきた。そこには「立場の違い」という一言で片づけられない、複雑な関係がある。

今回中心となった対戦格闘ゲームのプレイスタイルにおいても、やはり同じことが言えるだろう。良質な格闘ゲームを遊び込み、対戦での、より一層の楽しさの追求をめざすプレイヤー側の作品への思いが、いつの間にかプレイスタイルの画一化をもたらしてしまう自己矛盾。他人から指摘されるまでもなく、ユーザー自身もこのジレンマに気づき始めている。にもかかわらず、他人がするから自分も……という、あきらめにも似た思い。その中で、なぜもう少しゲームバランスを取ることができなかったのかという、ゲームフリークのため息が聞こえてくる。

一方で開発者側も、より深く遊び込める優れたゲームシステムの開発のために、技の選択肢の拡大など自由度の向上を目指している。そのために必然的に生まれる

### アンケートで寄せられた〈読者の声〉

**8号アンケート葉書より**

●クソゲーを作るメーカーは、クソゲーを面白いと思っているのか知りたい。（群馬県　YAH）

●ゲーム業界はいつからこんなに薄汚いところになってしまったのでしょうか。最近の「裏で何をやってるかわかったモンじゃねェ」的な動きには、怒りを通り越して呆れてしまいます。ここまで表と裏で言っていることとやっていることが違うなんて、純粋にゲーム業界に憧れている人（特に子供

とさえ言える、ゲームシステムの隙。ゲームのウリである自由度の面ではなく、ゲームシステムの隙をつくような遊び方が一般化することへのジレンマ。だがそれは、一見ユーザーに向けられているようで、実はそうしたゲームを作り出してしまった自分たちに向けられている苛立ちなのだ。

この両者の溝を埋めて、積極的にゲームの楽しさを紹介し、啓蒙していく役割を担っている私たちゲームマスコミの存在理由。だが、読者のニーズに応えるという商業的な理由で、役割を果たし切れていないという現状もある。

制作者とユーザーの思いがすれ違ったまま、螺旋状に落ち込み続けている現実。もしもその結果がゲーム文化の衰退という形で現れるのであれば、誰にとっても不幸な結果をもたらすはずだ。

## 両者の間に横たわる溝を跳び越えるために

この関係を断ち切るためには、制作者側の努力もむろん必要になる。だが、ユーザーもまた、ゲームの捉え方を再認識する時期に来ているのではないかと思われる。テレビゲームに限らず、ゲームとは本来ユーザーがプレイすることで完成するメディアである。ゲームシステム自体の優秀性は素材にすぎない。ゲームの楽しさとは、本来プレイスタイルをも含めて語られるべきものなのだ。

ユーザーは自分の楽しみに正直であって良い。くだらないゲームに我慢してつきあい、クリエイターを甘やかしてはならない。その一方で、ゲームを楽しむことに、より貪欲になって良いはずだ。それは、いたずらにゲームシステムの完成度を要求するのではなく、ゲームという文化を、もう一段高い視点から見ることに繋がるだろう。

ゲームの楽しさとは結果ではなく過程にあるという見方は、多分正しい。だが、その言葉を鵜呑みにするのではなく、いま一度自分の目で確かめて欲しい。ゲームの本当の楽しさとは何なのか。それは、ユーザーと制作者の間の溝を跳び越えるための、手がかりの一つになるはずだ。

（編集部）

にどう説明したらいいのでしょう？

（茨城県　後藤善之）

●発売元より開発元のソフトメーカーさんについて知りたいです。エニックスから多数出ているアクションRPGを作ったクインテッドさんとか、ウルフチームとか。

（北海道　すずちゃん）

●ゲーム業界に関わっている人が、今、どんな思いで自分の仕事をしているのか、知りたいです。

（長野県　史崎捻之）

●昨今は求人票を見ても、クリエイターを養成する気があるのかどうか疑わしいです。

（大阪府　NAMCOTER）

●先入観を持ったゲーム「マニア」が幅を利かせているのは、望ましいとは思わない。山内社長や堀井さんの言葉は業界の人間だけじゃなくて「ダメユーザー」にも向けられている気がする。ゲームは遊びで、だからこそ積極的に楽しむ必要があって、だからユーザーも初めてファミコンやったときに戻るつもりで「質的転換」しなきゃね。

（東京都　岡本基）

BIMONTHLY

# ゲーセン事情

TABLOID

平成8年6月発行　第4号
編集発行人　古庄浩二
発行所 マイクロデザイン出版局

今回のテーマ

## 今、時代は「屋上」だ！

なんてことがある訳はない。面白いゲームがしたきゃ、わざわざデパートの屋上まで上らなくても、ゲーセンがそこらじゅうにある訳だし。家でもゲーセン並みのものが遊べる時代なのだから。

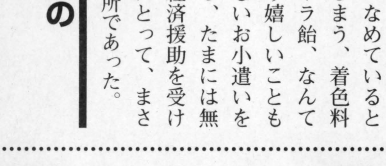
しかし、屋上はゲームを遊べる場所としてゲーセン並み、いやそれ以上の意味を持つ場所だった時代があった。そこで、まず屋上の歴史について考えてみたいと思う。

デパートや大型スーパーの屋上の持つ意味、それは買い物客の子供のための遊戯施設であることはいうまでもない。そして当然、そこには子供の興味を惹くものが配置される。さてスペースインベーダの大流行後、TVゲームという新しい娯楽が定着し、この新しい刺激に子供達も飛びついた。当然、屋上にもTVゲームは導入された。ここで、偶然にも屋上の持つ独自性が発揮されることになり、屋上はその存在を確固たるものにしていくのである。黎明期のゲーセンは今とは違ってちょっと危ない雰囲気の漂う場所であった。対する屋上は、デパートやスーパーの一施設ということもあり、子供が安心して遊べる場所だったのである。屋上ならば、自分の身長の1.5倍くらいの背丈の、ちょっと怖そうなお兄さんに「今いくら持ってる？」と怖い顔でボソッと聞かれて、丁度手に持っていた100円玉を見せて「これだけ」なんてごまかしてその場を逃げるなんていう怖い思いをしなくてもよいのだ。ただでさえ少ない小遣いなんだから、知らないお兄さんに快く寄付なんてしている余裕はこっちには勿論ない。更に100円が最低単位であるゲーセンに比べ、10円、20円といった低料金で遊べる機械が充実していたことも、屋上の魅力の一つだった。目当てのTVゲームで遊ぶ合間に、30円の野球ゲームをするという効率的な遊び方が屋上では可能だった。そして機械によっては、その10円、20円が粉っぽいラムネ菓子や、なめていると舌が茶色くなってしまう、着色料を豪勢に使ったコーラ飴、なんてものに化けるという嬉しいこともあったりして。少ないお小遣いをどうにかやりくりし、たまには無断で親の財布から経済援助を受けて遊んでいた子供にとって、まさに屋上は理想的な場所であった。

## 「屋上」神話の終焉

だが、屋上黄金時代もそう長くは続かなかった。家庭でゲームが気軽に遊べる時代となり、また街のゲーセンも気軽に遊びにいける場所になった。またゲーセンはさすがに専門店だけに、最新のゲームがいち早く入荷する。だが、屋上はあくまでデパート、スーパーの一施設。当然ゲーセンほどにはゲーム機にお金はかけられない。そして屋上のゲーム機の新陳代謝は極端に遅くなっていった。

そして屋上の停滞に反比例するように時の流れはさらに速度を増し、屋上自体の存在価値が問われるような時代がやってこようとし



強そうだけどぐるぐる回るだけです。

**読者の主張**

ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか？

ゲームや業界に対して、文句ばっか言ってる人たち。

（埼玉県　橋爪靖彦）


出番を待つゾ…もといドールたち。

ている。東京都下、立川の高島屋は、古くなって左に傾く動きしかできなくなったスペースハリアーの可動筐体や、ギャラクシアンの基盤が入ったアップライト筐体(立ってプレイするタイプの古いもの)が健在で、さらには1プレイ100円という恐れを知らぬ営業方針を貫いているという、それは素晴らしい屋上を有していた。その高島屋が移転することになり、今回、移転後初めて訪れたのだが、屋上で待ち受けていたものはこちらの想像とは全く違ったものだった。そこにあったのはわずかな休憩用のベンチと、一面に広がるコンクリートの地面。一つ下の階の飲食店の従業員が一服している姿が散見できるだけという、心冷える光景が目の前に広がっていたのだ。屋上は「遊ぶ」という機能を、ゲーセンに、家庭用ゲーム機に完全に譲り渡し、ただ消えていくしかないのだろうか。

## しぶとく生き残る いかした「屋上」たち

今回、東京都内の屋上を巡ってみた。屋上は全く無くなってしまった訳ではないが、UFOキャッチャーなどのプライズマシンがエレベーター前の狭い空間にぽつんと置かれているという、「退化しつつある屋上」がたくさんあっただけという話。

だが、昔懐かしい屋上も決してなくなった訳ではなかったのだ。

新宿駅の西口に小田急と京王という大手百貨店が軒を並べている。その屋上は、かなり基本的な機能を持つ「わびさび」のある屋上であった。何故か屋上にあることの多いペットショップ。ジュースやアメリカンドッグ、ソフトクリーム(ミックスあり)を売るスタンド。そして年期の入ったTVゲームやエレメカ、プライズマシン。

基本ともいえるメロンソーダを買い、舌を緑色にしながらしばし屋上気分を満喫していると、デート中らしいカップルが屋上に紛れ込んできた。当然のことながら女の子は不機嫌に。彼氏が必死に機嫌をとろうとするがもう遅い。そう、デートでこんな所にくること自体が大失敗なのだ。若かりしころの自分を見るようで何かほほえましい思いだった。

新宿からさらに西へと進み、東京でもかなり牧歌的雰囲気をのこす地域までくると、状態のいい屋上をいくつかみつけることができる。東京のベッドタウン西多摩を貫いて走るJR青梅線沿線にはいい屋上がまだ残されていた。街があまり大きくなく、競合するゲーセンが少ないことがこの幸運な状況の原因だといえるだろう。

米軍横田基地があることで有名な福生(ふっさ)駅前の長崎屋の屋上では「熱血硬派くにおくん」が50円で元気に稼働中だったし、さらに西へと進んだ青梅駅前の長崎屋の屋上では「バーチャファイター2」、「ゼビウス」、「1942」、東亜プランの「ヘルファイアー」、アイレムの「大工の源さん」が一緒に並んで元気に稼働中。まさにゲームの進化の歴史と、ゲーム業界の栄枯盛衰を体験できる素晴らしい品揃えだ。極めつけはビューボックスという電気紙芝居機。30円払って見ることができたのは大空魔竜ガイキング「ハイドロブレイザー」の巻と魔女っ子メグちゃん「メグちゃんのいたずら」の巻。まさかガイキングに会えるとは思わなかったが、これもゲームの主流が家庭とゲーセンに移った良い結果なのかも知れない。

今や屋上はゲーム懐古主義者にとっての楽園へとその姿を変えた。しかし心しなくてはならない。そういう屋上もいつなくなるか分からない。行ける時に1回でも多く屋上へ行こう。「孝行したい時に親はなし」ともいうではないか。

ゲーマーよ、パッドを捨てよ。屋上へ行こう。

**読者の主張**
ゲーム「マニア」「オタク」という言葉に対して何を感じますか?

声優/アニメオタクとコスプレイヤーと三位一体となって比類なきアヤシサをかもしだす人たち。
(川崎市　KUN)

# パソゲー良品 Vol.2 1996

**地味だけど良質なゲームの宝庫、パソゲー。**
**今回は「コンピュータらしい」SLGの紹介です。**

今回のソフト

## コマンド アンド コンカー日本語版

PG（パソ ゲー）**リアルタイム戦略SLGの一つの到達点**

コンピュータSLGのゲームデザインには二つのスタンスがあります。一つはボードSLGの魅力をコンピュータ上で再現するもの。そしてもう一つは、ボード上では表現できない、コンピュータならではのSLGの可能性を模索するもの。名作として評価の高い「ネクタリス」（PCエンジン／ハドソン／'88年）などは前者の代表例でしょう。そして今回紹介する「コマンド アンド コンカー日本語版」（以下C&C。英ウエストウッドスタジオ開発、ヴァージン・インタラクティブ販売。日本語版発売はビクターエンタテインメント）は後者の代表例であり、ゲーム性重視の「リアルタイム戦略SLG」の代表作といっていい作品だと思います。

舞台は近未来の地球。プレイヤーは正義の国連軍GDIか、悪の秘密結社NODを選択して、互いに敵の撃滅を目指して戦うことになります。敵国に侵入して前線基地を作り、資源とその輸送路を確保し、部隊を増強して支配圏を広げ、最後には大軍を率いて敵基地を破壊する。これらがすべてリア



唯一の資源ディティリウムを採集しながら戦力を拡充させる。

---

## エロの星の下に 第4回

南敏久

### クローン・ドール ～課外授業～

高い気温。高い湿度。毎年毎年この季節は不必要にストレスが溜まり、下校途中のクソガキを人間大砲コセイダーで襲撃してもムシャクシャした気分は晴れません。そこでワタクシ南はこの現状を打破すべく、ステキなあの娘（注）のクローンを作ってアレコレ弄ぼうと思い立ち、早速電子の要塞ゲーム批評編集部へとダッシュをカマしたわけです。

ところがしかし、斎藤新編集長は「そんなのダメでスゥー」「無理でスゥー」の一点張り。そんなわけで今回は小野さんが買ってきてくれた「クローン・ドール～課外授業～」を使ってバーチャル体験するだけに留まってしまいました。

で、このゲームなんですが、主人公はまるでノビ太を地下室で飼い殺したようなメガネ君。絵に描

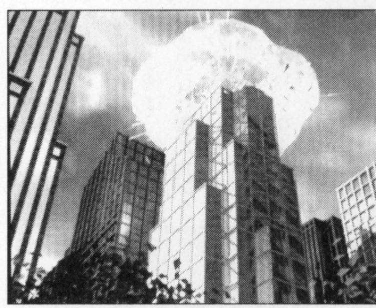
南 敏久（みなみ としひさ）……年齢秘密。非公認ファンクラブ「大神いずみマニアックス」主宰。関係者で彼女の有力な情報をお持ちの方、編集部気付「南」まで。

ルタイムで展開される点が「C&C」の大きな特徴であり、魅力と言えるでしょう。

ボード上では表現できない、コンピュータSLGならではの可能性の追求。過去多くの作品がこれにチャレンジしてきました。敵味方の順番にとらわれないリアルタイム処理はその一例です。他にもマス目（ヘックス）によるマップ移動の制限からの解放。敵の配置が「見えすぎる」不自然さを解消し、「戦場の霧」の概念を導入する索敵システム。敵ユニットが接近してくれば自動的に移動、反撃する「ZOC」の表現とユニットの自立性。また、すべての兵士が命令を完全に理解して行動するとは限らない命令の不伝達性の導入……。「C&C」では、こうした過去の作品で培われてきた様々なノウハウが有機的に組み合わさり、高いレベルで表現されています。

その一方で、多くのSLGでみられる兵器の細かい性能差や、個々の戦闘の駆け引きなどは、ゲームのコンセプトにはそぐわないものとしてバッサリと切り捨ててしまいました。結果として、これがゲームの遊びやすさをより際だたせたと言えるでしょう。また、すべての操作がマウス一つでできる簡単設計も「C&C」の特徴の一つです。特に、マウスをポイントしたままドラッグして兵器群を一度に範囲指定してしまうなどの、パソゲーならではのインターフェイスデザインは秀逸です。

他にも、家庭用テレビではなく、パソコンのモニターでこそ意義のある美麗な実写&CGムービー。戦争映画の迫力を十二分に堪能できる重厚なBGM。GDI、NOD双方のシナリオが収録されているCD2枚組の構成。モデムやLANを介しての対戦プレイなど、非常にウリの多い作品です。リアルタイム戦略SLGの、現時点での一つの到達点を感じてみてはいかがでしょうか。（小野）



CGで描かれたビジュアルの美しさもパソゲーならでは。

## ハイテクまんが




マンガ／さいとーあゆみ

いたような（本当に絵だけど）パソコン少年です。そんでもって彼は片思いの彼女のクローンを毎晩凌辱するわけなんですが、それ以外の昼間の部分がやけにアッサリしていてマニア青年の学生生活の空虚さをリアルに表現していると思います。このメガネ君、実は近隣の女性達にモテモテで、片思いの娘にもホレられていたというオチに私ビックリしてしまいました。又、エンディング直前に女の子の視点からプレイが再現できる部分があるのですが、ここの文章がまるでコンデンスミルク並みに濃くて、こっちの方が面白かったのには、じいさん2度びっくりです。



片思いのあの娘のクローン…なんて嬉しいこの設定。

コマンド アンド コンカー日本語版【SLG】 メーカー：ビクターエンタテインメント／機種：DOS/V／価格：￥12,800／発売日：'96年3月1日



クローン・ドール～課外授業～【AVG】 メーカー：スペースプロジェクト／機種：PC-9801／価格：￥8,800／発売日：'95年12月21日

突撃新連載！！

Shooting Mortar!

平和島ミチロウPRESENTS

# シューティング迫撃砲

## 第一弾【バトルガレッガ】

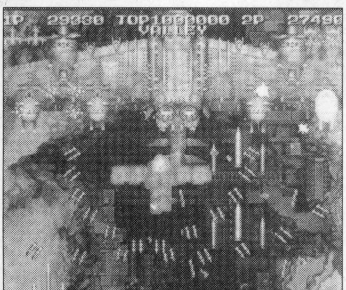
みんなはゲーム批評第3号の「シューティングゲームの没落」という記事を覚えているか？ シューティングファンであり、当時まだ一介の読者だった私は、この記事を読んで『なんだこの本は！ 駅のゴミ箱に捨てるぞ！』と我を忘れて憤ったものである。

そんな私が、ゲーム批評のライターになり、シューティングゲーム専門のコーナーを立ち上げることになるとは…。まさに運命の皮肉、人生は大車輪、明日をも知れぬ我が身に乾杯って感じですな。というわけで、このコーナーでは良質なシューティングを紹介していこうと画策している。第一回目は「バトルガレッガ」だ。

この作品の特徴は、容赦ない敵の攻撃だ。それはもう、難しいのなんの。奥さん、ちょっと聞いてくれる？（みのもんた調）

大小様々な敵弾が、それこそバケツをひっくり返したように雨あられと降ってくる。敵が最も多用する弾は、細く、銀色に輝く弾で、あたかも針のようだ。この作品は、まさに「針の山地獄」なのだ。尋常ならぬ攻撃に晒されるプレイヤーの心情は、針の山で悶え苦しむ罪人カンダタの心情そのもの。

後半面に行けば行くほど難しくなるのが普通だが、この作品の難易度の上がりぐあいはハンパじゃない。2面ボスの難しさは、1面ボスの難しさの2倍どころか2乗ぐらいある。3面ボス、4面ボスと2乗ずつ難しくなっていき、5面ではなんと1面から4面のボスが連続で押し寄せてくるといった塩梅だっ！ 私はこの記事を書くにあたり、コンティニューしまくりでクリアを目指した。そこで私は地獄を見た。画面の半分もあるレーザー砲台が出る毎に自機は死んだ。最終面などは、30秒につき1枚、コインがなくなっていった。



飛び散る破片などにも、制作者のこだわりが感じられる。

そして、百円玉20枚使ってもクリアできなかった。プレイ後、私は魂の離脱を感じた。

とにかく難しい「バトルガレッガ」。それでも私はプレイをやめない。毎日、ほとんど泣きながらプレイしている。なぜか？ それは、難しさを乗り越えることが、この作品の魅力なのだ。

敵弾の雨を死にものぐるいで避け、ボスの攻撃を忍の一字で耐えに耐え、ついに撃破できた瞬間には、アドレナリンとリビドーが逆流せんばかりの快感である。長い長い試練の道のりの果てに広がる刹那の天国が「バトルガレッガ」の麻薬的魅力に違いない。弾避けのフェチシズム＆高難易度のマゾヒズムを得るには最高の作品だ。

というわけで、今日もまた異常性欲を満たすために「バトルガレッガ」をプレイする私に乾杯。

平和島ミチロウ（へいわじま・みちろう）
1972年生まれ。ミネラルウォーター好きの健康第一フリーライター。各方面にてそれなりに活躍中。今年に入って最も衝撃的だったのは、秋葉原の某店で売られていたFCソフト「ナッツ＆ミルク」に3980円もの値がついていたこと。いまだに買おうかどうか悩んでいるらしい。

**今号の格言**

**シューティング道 それは、針の山地獄**

バトルガレッガ［STG］ メーカー：エイティング/ライジング ／機種：アーケード／発売年度：'96年




ブラッドファクトリー［A・STG］／プレイステーション 発売中／¥5,800／(株)インタープレイ エレクトロニック・アーツ・ビクター(株)

ナイツ［ACG］／サターン 7月5日発売予定／セガ

# ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

## スーパーマリオRPG

# アクションとRPGの新しい融合。その試みは…。

**任天堂の看板キャラ、マリオ。本来アクションイメージの強いこのキャラクターは、RPGという土壌でどのような魅力を創り上げたのか。**

水野隆志

### 随所に盛り込まれた数々のアイディア

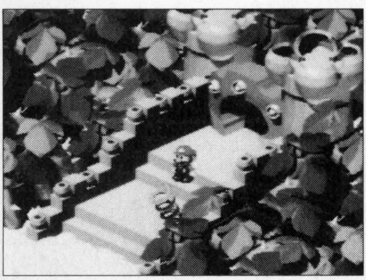
『スーパーマリオRPG』は、任天堂とスクウェアが共同開発した、因縁のアクションRPGである。

このゲームは、大きくふたつの特徴を持っている。

まず、ひとつは、通常、単なる移動の場でしかないフィールドに、マリオらしいアクションシーンを入れていることである。例えば、深い谷にかかる橋が、断続したブロックになっていて、飛びながら向こう側へ行くようになっていたり、回転するジャンプ台に乗って方向を定めてから隣に飛び移ったりといった具合。ただし、アクションの難度は全般に低い。高い崖や煮えたぎる溶岩に落ちても、戻されることはあってもダメージを負ったりすることはあまりない。アクションに慣れていないプレイヤーでもそれほど苦労することなく、ゲームを進めていけるだろう。

もうひとつの特徴が、戦闘中タイミングよくボタンを押すことで攻撃や防御をぐんとアップさせる「アクションコマンド」の存在である。攻撃は約2倍になるし、防御は成功した場合、ダメージを大幅に減らすことができるのだ。ボタンを押すといっても、べつに難しい組み合わせなどはなく、単にボタンを押すだけ。キャラクターや使用するアイテムごとにタイミングが違うので、最初はすこし戸惑うかもしれないが、さして難しくないし、逆にパターンごとに見つけていくのは楽しい作業だ。

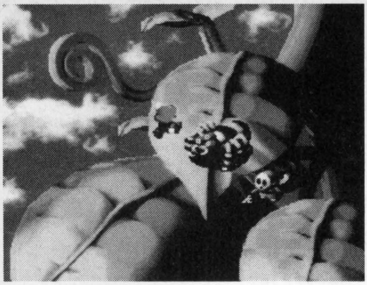
このふたつは、ともにRPGでありながら、アクションの要素を積極的に取り込んでいったものと



かわいいキャラクターが世界を盛り上げる。

評価でき、実際、他では見られない楽しさを生んでいる。また、こうした遊びの姿勢は、あちこちにミニゲーム、または、それに類するイベント（とくにブッキー城でのカーテンのシーンは傑作）が用意されていることにも現れている。

また、背景を語るシーンを細かくつくって、キャラクターをしっかりと立てているのも、見事である。マリオ、クッパ、ピーチなど、おなじみのプレイヤーキャラクターはもとより、あちこちにいる街の住人たちにもそれなりの設定を与えられたものが多く、会話をしているだけでもけっこう面白い。



アクション性を盛り込んだ戦闘シーンだったが…。

ブッキー、海賊ジョーンズ、マルガリータなど、敵キャラクターもよく個性が出ていて、ストーリーを楽しませる一因となっている。冒険の舞台も、どこかで見たことのあるような場所が多く、思わずなつかしさを感じてしまう。人気作を安易にPRGにしたというわけではなく、アクションとRPGを融合させるべく、さまざまな試みがなされた作品といえるだろう。

## 拭いきれない単調さはどこから来るのか

だが、そうしたつくりにもかかわらず、実際にプレイしていると、そのうちアクションコマンドも、フィールド上でのアクションも、決めたところでどういうこともなく、ただ、なんとなくボタンを叩いている自分に気づいてしまうのである。いったい、なぜなのだろうか？

たしかに、低年齢層をメインターゲットにした作品であり、全般的に難易度が低めではあるから、多少の飽きが来るのは当然なのかもしれない。だが、わたしには、この単調さはもっとゲームシステムの深い部分から来ているように思えるのだ。

前述のように、この作品では、RPGの形態をとりながら、アクションゲームの要素を数多く取り入れている。しかし、経験値によるレベルアップシステムが採られているため、操作に慣れたからといって、ひょいひょい敵をかわしていくとキャラクターの強化がはかれない。アクションコマンドの効果はたしかに大きいものの、レベルや装備の不足を完全に補ってくれるほどではないので、結局は避けられそうな敵とも否応なく戦闘してレベルアップするハメになってしまう。ゆえに練習を重ねてアクションの腕を磨くという行為は無意味になり、フィールドの仕掛けは単に面倒なだけになってしまっているのだ。

なぜ、あれだけアイディアを入れながら、それを中途半端に殺してしまうようなシステムを採用したのだろうか。例えば、一定時間以内にミッションをクリアすると、大量の経験点がもらえ、途中の戦闘を回避してもゲームに支障が出ないようにするなど、フィールドのアクションに意味をもたせるようにしていれば、単調さは消え、また遊び方の幅も大きく広がったことだろう。

もともとアクションとRPGを融合させることは、決して簡単なことではない。しかし、『スーパーマリオRPG』は、これをかなりのレベルまで高めることに成功している。惜しむらくは、中途半端なところで、調整が止まってしまったことである。名作となり得た要素を数多く持っているだけに、残念であったといえるだろう。

◆プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）
1968年生まれ。現在ライター兼ゲームデザイナーとして、（株）Ｍ２の企画・運営にかかわり、小説執筆、ゲームデザインに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌などでも記事を担当している。

関連作品

スーパーマリオブラザーズ［ACG］
メーカー：任天堂／機種：ファミコン／
価格：￥4,900／発売日'85年9月13日
もはや説明不要の世界的ヒット作。シリーズ最新作NINTENDO64「スーパーマリオ64」にも注目が集まっている。

スーパーマリオRPG
【A・RPG】
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：￥7,500／発売日：'96年3月9日

パンツァードラグーン　ツヴァイ

# ドラゴンはもう一度飛び立てるのか？

**「ドラマティックシューティング」として登場したパンツァードラグーンの続編は、さらなる飛翔を遂げられたのであろうか。**

須藤 玲

「パンツァードラグーン」は、ドラゴンによるファンタジックな3Dシューティングゲームという目新しいコンセプト、独特な世界観の作り込みと深いストーリー性が上手く調和した作品であった。しかし、個性が強すぎたためか、高い評価とはうらはらに、一般受けするまでには至らなかった。

それから約1年後に発売された続編「パンツァードラグーン　ツヴァイ」(以下ツヴァイ)は、グラフィックが美しくなり、前作で不評だった難易度も下げられ、一般にもアピールできる内容となった。

## 操作性は格段に向上しているが…

プレイしてみて、まず感じられるのが、前作と比べて非常にプレイ感覚が良い点である。前作は、正面を見ている時は客観視点、横や後ろでは主観視点となって、かなり煩わしかった。しかし「ツヴァイ」は、客観視点で統一されている。さらに、横や後ろを振り向くのもスムーズで、ストレスを溜めることなくプレイに集中できた。この点は評価できるだろう。

だが、「ツヴァイ」の特徴であるドラゴンのパワーアップシステムについて、ちょっと疑問に感じることがあった。パワーアップしたドラゴンで敵をバリバリ倒そうと思っても、ドラゴンの強さに反比例するかのように、後半面に行くにつれて敵が少なくなっていくのだ。なぜこのような構成にしたのか不思議である。

せっかくバーサクモードといったボンバー的な武器を採用したのに、全体的に敵の数が少ないため、爽快感に欠けていた。敵がぽつぽつとしか出てこない場面もよくあり、間延びしている感がある（分岐によって、敵が多く出るルートになる、といった措置が取られているが）。敵が出ていない間、背景などを眺める意図があるのかも知れないが、シューティングゲームとして最低限のテンポは必要だろう。

さらに、前作をプレイした人が「ツヴァイ」で感じることは、ゲームが簡単になった点であろう。コンティニューする毎に難易度が落ちるため、いつかはクリアできるようになっている。初心者向けというのは良く分かるが、苦労して試練を乗り越えた時にこそ、大きな喜びが生まれる。「ツヴァイ」は、ゲーム的に起伏がなく、あっさりと最後まで連れていかれたような感じであった。

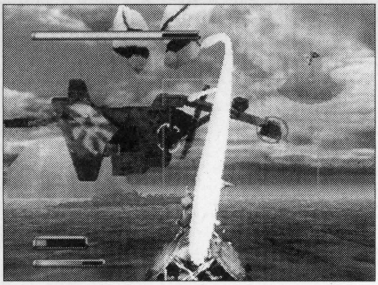
## 感情移入できない抽象的なストーリー

おそらく、プレイした誰もがエンティングを見られるようにする制作者の意図があったために、難易度を下げるなどの措置が取られたのであろう。

前作「パンツァードラグーン」は、シューティングという域を出た、独特で幻想的な世界観が魅力であった。制作者がそういった魅力を理解しているからこそ、それをプレイしたすべての人に伝えようと考えたのだろう。

難易度を下げてまで伝えたかった「ツヴァイの」ストーリーの出来はどうであったのだろう。

前作の世界観の作り込みやストーリーは、やや淡泊なものの、そ



バーサクモード自体は爽快感があって良かったのだが。

れなりに良く出来ていた。短いセンテンスでのデモにより、テンポが損なわれず、必要な情報がプレイヤーに伝えられ、物語の中に入り込めた。プロローグで、ドラゴンに乗っている人物の意思を受け継ぎ、宿敵である「プロトタイプドラゴン」を追うという明確な導入部分があるため、そこから色々と想像が広がり、途中デモなども理解しやすかった。

だが「ツヴァイ」では、まず主人公に感情移入ができない。自分が住んでいる村が滅ぼされるが、主人公は悲しむこともなく、ただ漠然と闘いに出る。主人公やドラゴンが終始無感情に感じてしまう。

前作のプロローグでは、主を失ったドラゴンの悲しみ、主人公の共感といったものが描かれていたため、彼らに思い入れることができた。しかし「ツヴァイ」は、そういった気持ちを喚起する部分が希薄だ。

モノローグ部分にしても、言葉的にかっこいいセリフを並べ立てているだけのように感じる。オープニングからエンディングまで、曖昧で物憂げなモノローグが続き、肝心のストーリー説明が少ないため、プレイヤーは「ただなんとなく」ゲームを進めるだけになる。

また、主人公がいったい誰と闘っているのか、何を追っているのか、その存在も最後まで不明のまま終わる。そのため、物語の舞台背景が分からず、全体像が見えてこない。オープニングだけでは、あまりにもプレイヤーの想像力に負うところが多く、情報の与え方がまずいため、プレイヤーの心には何も生まれない。

主人公が運命によって闘いに巻き込まれたような作りにするのならば、その主人公の運命をもっと描く必要がある。なぜ村が襲われたのか、なぜ主人公は闘うのか、なぜ敵はドラゴンを追うのか、そして最後に主人公とドラゴンはどうなったのか。すべてが謎で始まり謎で終わる物語に、感動が生まれる余地はない。

## ドラマとシューティングの架け橋となる翼を求めて

結果、本作は、シューティングで遊ばすでもない、ストーリーで見せるでもない、どっちつかずの作品になってしまった。ドラマかシューテュングか、そのどちらかをもっと練り込んだ形で見せれば、それはとても優れた作品になったであろう。

そんな中、ラスボスとの1対1のドッグファイトのシーンは秀逸であった。このシーンは、プレイしていて非常に面白く、迫力と美しさがあり、表現の上手さが光っていた。これで主人公のドラゴンと相手のドラゴンとの位置関係がきちんと描かれていれば、プレイヤーの感情はいやがうえにも盛り上がったであろう。

「ツヴァイ」は、ユーザーのことを良く考えて作られている。長時間遊ばせるような試み、ユーザーの声を取り入れようとする姿勢などは評価されるべきであろう。それだけに、作品内容の完成度がもっと高ければ…と惜しまれる。

ラスボスとの闘いのような素晴らしいシーンを見せてくれた本作は、作品としてももっと素晴らしいものになりえたはずである。

シューティングとドラマを両立させる苦悩を「ツヴァイ」の中に見たような思いだった。

◆プロフィール
須藤　玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。今、心を鷲掴みにされているのが「太陽のしっぽ」。好きな時にどこででも眠ってしまう原始人を見つめながら、人生の意義と文明の弊害について考えている。

**関連作品**
パンツァードラグーン［STG］
メーカー：セガ／機種：サターン／
価格：¥6,800／発売日：'95年3月10日
サターン初期に発売された3Dシューティング。ファンタジーな雰囲気と壮大なストーリーで、シューティングファン以外の人々をも魅了した。

**パンツァードラグーン　ツヴァイ［3DSTG］**
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月22日

GUNGRIFFON

# こだわりのロボットゲームが見せる一つの理想形

## そこまでやるか、という程のこだわりに圧倒される、鉄と油の匂いのする新感覚3DSTG

椎野竜彦

### あまりに危険でリアルな3DSTG

舞台は近未来、政治経済対立の激化により国連機能は停止。アジア、アメリカ、ヨーロッパとブロック化に向かった世界で再び軍拡競争が始まる。そんな未来になっても日本では憲法問題がクリアーされずに世界中から「金だけ出して人出さず」と総スカンを食い、苦肉の策で「日本人外人部隊」を創設して体裁を繕う。う〜んありそう。そして、いかにもそそるこの世界設定で活躍するのが2本足で歩行することにより不整地踏破力を上げた戦車「装甲歩行砲システムAWAGS」である（以下HIGH-MACSなどいろいろ出てくるがロボットと統一する）。

ゲーム自体はシンプルなコックピット視点3次元シューティングである。プレイヤーは武器を切り替え、戦場を縦横無尽に走り回って敵を撃破する。しかし、ゲームアーツは「ロボットによる戦闘」という架空の世界のリアリティーを再現するために、妥協することなく要素を一つ一つ積み上げていくことによって（「要素を積み上げる」と言っても分厚い設定資料を付録にして「僕らはこんなに考えてゲーム作ったんでーす」というイージーな方法ではなく、スイッチを入れてからのゲーム自身に語らせるというスタンスが）ガングリフォンを他の3Dロボットシューティングと一線を画すものにしているのだ。

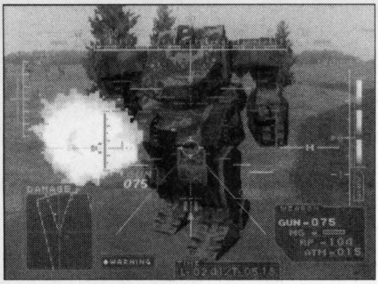
### こだわりの演出 珠玉のオープニングCG

何と言っても忘れてはならないのがオープニングCGのものすごさである。キャタピラ一枚一枚の重さ、砂漠のほこりっぽさすべてが圧倒的なリアリティを持って展開する。今までにあったすべての32ビット機のフルモーション・ビデオは過去の物になってしまった。CG制作はLINKS。SGIのハイインパクト30数台を使い数々のTVCM（Ableのどらえもんの CG等）を制作している会社である。トゥルーモーションの美しさも特筆に値する。これでムービーカードを差していたらどれほど綺麗なCGが見られるのだろう。とはいえ、ハイエンドのCGなら1泊2日のレンタルビデオ、380円でいくらでも見られる今、このCGを見るためだけでもこのゲームを買う価値ありなどと無責任なことを言うつもりは勿論無い。ゲームの世界にユーザーを引き込む為のオープニングムービーとしては素晴らしい出来だ。

敵を破壊すると爆発する。どのゲームでも当たり前にある要素である。しかし、ガングリフォンでは破壊されたタンクは砲塔が飛び、ロボットは上半身が飛ぶ。どれも今まで画面に表示していたものの一部分を少しだけ長い時間表示しているだけである。SEや画面を揺らすといった自分が受けたダメージに対してだけではなく、爆炎と共に破壊されたロボットの破片が飛んでいくという小さな演出だけで爽快感、リアリティーは大きくアップした。このほんの小さな演出の積み重ねを見るだけで、制作者のこだわりが並々ならぬものであることがわかる。

## 戦争はつらいものなのである

　そう、ガングリフォンのこだわりは非常にすばらしいのだが、この難易度の高さはかなり泣きそうである。4面で1度目の挫折、6面のアメリカ海兵隊の戦いでは数え切れない挫折を味わいショックで3日ほどパッドを置いた。何度やってもプラクティスのランキングに入ることすら出来ない。しかし、ここであきらめては日本人外人部隊の名が廃るとやりつづけ、ある程度操作に習熟し、敵の動きがだいたい頭に入ると急に難易度がそれほどでもないことに気づく。基本的な戦い方に気づくと、それがほとんどすべての面で有効であるのだ。文字ばかりの退屈なブリーフィングなど飛ばしても問題なくなってしまう。補給ヘリの周りに陣取り、近付いてくる敵をATMで破壊していく（照準の中に入っていればミサイルは必ずあたるから、敵は遠ければ遠いほど倒しやすい）、そのほかの敵はだいたいRP（ロケットポッド）の連射でいちころである。補給ヘリと共に移動すれば次の着陸地点でまた弾の補給を受けながら敵を破壊する。この繰り返しでシナリオのほとんどの部分は終わってしまう。要するに、なによりも大切なのが補給ヘリで、そのヘリを攻撃に来る敵だけを破壊すれば用は足りてしまうのだ。



細かな画面表示はコックピットらしさを醸し出す。

## つらい戦闘の後、兵士がみたものは…

　地の利を考え、敵の裏をかき、圧倒的不利を覆すような戦略性はガングリフォンにはない。ハイレベルなリアリティに感激し、興奮していた頭が冷めてくると結構ゲーム展開が大味なことに気づく。しかも前述の4、6面の山場を越えると後はかなり簡単に終わってしまう。最終面などミッション終了メッセージが出ると拍子抜けするくらい簡単に終わってしまう。そこではたと気がつくのだ。「いやほう、おわったおわったおわったーん、エンディングだエンディングだエンディングだー」しかし…エンディングムービーの短いこと短いこと。あのオープニングが頭の中にあって、血塗（まみ）れの戦いの日々を送った後にこのエンディングはかなりしびれた。ひょっとしてこの短さはイージーモードだからかもしれないと思いハードモードにチャレンジはしたが…。横なぐりの雨が降っているのかと思うぐらい弾の数が多い。まさに雨あられと降り注ぎあっという間にやられてしまう。

　…ハードモードのエンディングについては何も言うまい。このイージーモードからして激辛な全8面をクリアーして、さらにハードモードをクリアに向けて戦い続けるユーザーはどれくらいいるのか。

　とはいえ、ロボットゲームというジャンルを考えてみるとこの難易度の高さは「死ぬほどはまりたい！」というユーザーに向けての懐の深さであり、素人は手を出すなの典型なのかもしれない。

　と、いやらしい見方をしてきたがこのガングリフォンが現在最高レベルの完成度であることは間違いない。こういったソフトが数は少なくともきちんと出てくるところにソフトウェアプラットホームとしてのサターン、そしてセガの強さを感じさせる。

◆プロフィール
椎野竜彦（しいの・たつひこ）
1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK－80からコンピューターを触り始め、PC－8001ですっぽりとはまる。現在はマッキントッシュを愛好

**関連作品**
重装機兵ヴァルケン［STG］
メーカー：メサイヤ／機種：スーパーファミコン／価格：¥8,800／発売日：'92年12月18日
有名アニメの影響を多分に受けた2DSTG。ロボの挙動のリアルさで他の作品と一線を画す。薬きょうが飛ぶ様子に感動。

**GUNGRIFFON**［3DSTG］
メーカー：ゲームアーツ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月15日

# 遊び易さの陰に消えていったもの

## 主流になりつつあるシミュレーションRPG。セガの「ドラゴンフォース」はその独自性を主張できたのか

林村わたる

選択した主人公によってシナリオが変わるというマルチな展開。ファンタジーシミュレーションRPGという最近流行のジャンル。100人を超える登場人物たちが繰り広げる複雑な人間模様。

これでもかという売り文句。面白そうである。だが、かなり評価の高い先輩たちがひかえるこの種の作品群にあって、この「ドラゴンフォース」は平均点ソフトとして埋もれてしまいそうな印象だ。

戦略級のシミュレーション部分は遊びやすさが重視され、通常こういった作品が要求する複雑な手順を踏む必要がない。プレイヤーは兵力を整えて出陣すればよいのである。だが売りとなっている、最大200人の兵士が登場する戦闘シーンが「数の論理」とはっきりしすぎた「じゃんけん理論」から成り立っており、それさえ踏まえていれば負けることはまずない。特に配下武将が増えてくると、兵力配置にも頭を使う必要がなくなり、ただ淡々と不毛な戦闘が続くだけとなってしまう。

### 簡易さの裏で失われたもの

ある程度知識を持ち、その世界に興味がある人を対象に作られている、三国志の時代の中国や日本の戦国時代を舞台にしたSLGの場合、登場する人間が多くても既に持っている知識で対処でき、そこから想像も膨らんでいく。だが「ドラゴンフォース」の場合、全く架空の世界を舞台にしているため、登場人物たちの繰り広げるドラマを見せようとするなら、かなりの説明が必要になる。だがそれが不十分で、顔のグラフィックの違いやパラメータからしか人物像を推し量るしかない。そして脇役になれば顔やパラメータまでが一緒になってしまう。

ゲームの敷居を下げることは確かに重要だが、簡易さを求めるあまりに作品の持つ情緒的部分さえも無くしてしまっては意味がないだろう。いかに複雑であろうと、そこにきちんと理屈があるならば理解できない筈がない。そこをとって難解で面白くないと評するならそれはお門違いである。真に忌むべきは無意味な難解さである。最近、僕たちは分かり易さばかりを求め過ぎてはいないだろうか。



すぐに必勝法が分かってしまうのが難点の戦闘シーン。

◆プロフィール
林村わたる（はやしむら・わたる）
1968年生まれ。ゲームライター。PS版鉄拳2の出来の良さに大感動。練習モードで10連コンボを出しては悦にいるいやな習慣ができる。最近ちょっと幸せ。

関連作品

伝説のオウガバトル［SLG］
メーカー：クエスト／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,600／発売日：'96年3月29日
人気シリーズ第1作。リアルタイムに繰り広げられる、ファンタジーシミュレーションの傑作。少ない情報で巧みにその世界を感じさせる点は秀逸。

ドラゴンフォース［S・RPG］ メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800／発売日：'96年3月29日

バーチャファイターキッズ

# 安易な企画はユーザーを納得させられたのか？

**バーチャファイターのキャラをディフォルメして用いた「バーチャファイターキッズ」。だが、ユーザーに受け入れられたかは疑問だった。**

須藤　玲

「ゲームをプレイしたことのないような女性や子供でもプレイできるように」という願いとともに発売された「バーチャファイターキッズ」（以下キッズ）。確かに、楽しそうに「キッズ」をプレイするカップルをよく見かける。しかし、多くの人々を引きつけるような魅力があるようには思えない。

「誰にでもプレイできるように」といったコンセプトだが、原型はやはり「バーチャ2」なので、ゲーム内容は見た目を遥かに裏切るシビアさである。しかも、「バーチャ2」と違って、ディフォルメ化されたキャラの手足は極端に短く、間合いの取り方や技を出すタイミングが「バーチャ2」よりも難しくなってしまっている。普段あまりゲームをしない人は、上段、中段、下段攻撃の区別など分からないであろう。ましてや、2等身キャラでは、自分がどこをどのように攻撃されたのか、なおさら分かりにくい。

あれだけキャラクターをディフォルメしながら、なぜゲームシステムを分かりやすくしなかったのか、疑問が残るところだ。




キャラクターの表情はユーモラスで面白いのだが。

ゲームシステムがシビアなせいか、演出的にもプレイヤーが期待していたようなコミカルさに欠けている。ショートリプレイは、同社の「ファイティングバイパーズ」ほどの迫力はない。ダッシュした時の土煙やヒットマークなども、いまいちインパクトがない。例えば、体がペシャンコになるとか、地面にめり込むとか、そういったマンガ的演出があれば、もっとディフォルメキャラも生きたのではないだろうか（そういったマンガ的な演出は、ソニックの格闘ゲームに回したのか？）。

キャラの表情などは良く出来ているのだが、背景などは他のゲームに比べてどうしても見劣りしてしまう。「かわいい」だけでなく、人々の目を引くようなグラフィックに仕上げるような心意気も欲しかった。

正直言って、同じ百円を払うとしたら、新しい「キッズ」よりも、今までの「バーチャ2」を選ぶ。それほど「キッズ」には、新鮮な魅力が感じられないのだ。

キャラクター人気に乗っかった、ディフォルメといった安易な手段では、プレイヤーのハートは掴めない事を、声を大にして言いたい気分である。

◆プロフィール
須藤　玲（すどう・れい）
1969年生まれ。シューティングと格闘ゲームに命をかけるゲームライター。最近のお気に入りはサターンの「首領蜂」。家庭用テレビを縦にしてプレイしていたところ、哀れテレビは昇天めされた。みんなは真似しないように。

**関連作品**
バーチャファイター2［格闘ACG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'94年
いまだポリゴン格闘ゲームの頂点に君臨しつづける、お化けゲーム。その勢力は「バーチャ3」が出るまで続きそうな予感すらある。

バーチャファイターキッズ［格闘STG］
メーカー：セガ／機種：アーケード／発売年度：'96年

# D&D® シャドー オーバー ミスタラ

# カプコン版D&D®の提示した新しい方向性

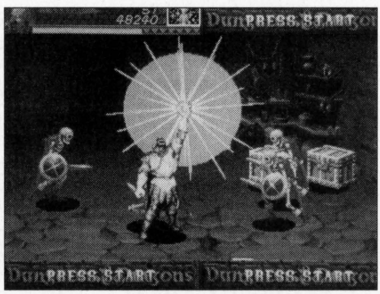
カプコン版D&D®のシリーズ第2作。その内容は、TRPGのファンをも唸らせる優れたキャラゲーであると共に、横スクロールアクションの新しい可能性の提示だった。

岡元建三

## TRPG版D&D®の魅力を忠実にアクションゲーム化

「D&D® シャドー オーバー ミスタラ」は、カプコンからリリースされた前作「D&D®タワー オブ ドゥーム」の続編にあたるRPGの要素をもったアクションゲームである。ファイナルファイト系のゲームでありながら、バリバリと敵を倒す攻撃の爽快感に加え、多岐にわたる分岐やトラップ、隠し通路の探索、そしてアイテム収集などを楽しむことを主眼とし、D&D®の持つ世界観やシステムを感じさせてくれる、優れたキャラクターゲームとなっている。

キャラクターゲームの理想として、原作の魅力をどこまでゲームに落とし込めるか。また、その魅力を損なうことのない必然性のあるゲームシステムなどが言われる。今作の元となっているD&D®とは、1974年に米TSR社から発売された世界初のTRPGであり、すべてのRPGの父とも言うべき作品である。中世風のファンタジー物語の中でも、指輪物語などの叙事詩的なエピックファンタジーではなく、コナンなどに見るヒロイックファンタジーが持つバタ臭い世界観。D&D®の名の示す(注1)地下迷宮の探索、モンスターとの戦闘、アイテムや財宝の収集、そしてキャラクターの成長というRPGの基本的な魅力。職業や種族の特性が厳密にルール化されていることで（戦士が攻撃・防御を引き受け、魔法使いが後方から魔法を唱えるなど）パーティーを組み協力プレイを行う必然性と役割分担の面白さなど。これらのことが一つのテーブルを囲んで会話で行われ、冒険の世界をつくりだせることがTRPGであり、D&D®の魅力なのである。




ターンアンデッド。経験値がもらえないのもニクい。

こうしたTRPG版のD&D®の魅力を瞬間的快感の面白さを見せるアクションゲームとして表現したカプコン版D&D®は、世界観やシステムを損なうことなく、原作の魅力をうまくアレンジしている。キャラクターの能力値などTRPG版のキャラクターシート風の表記がされており、ファンには嬉しいところである。魔法に関しても、TRPG版の中からアクションゲームに適したものを選び出し、これまで想像力で補うしかなかったものが、派手な演出によってビジュアル化されている（特にマジックユーザーは今作から増えたキャラの1人）。またファイターやクレリックなど各職業の特性もうまく表現されており、ディフォルメが効いている（クレリックが信仰上刃のついた武器は持てないことや、シーフのバックスタブ、マジックユーザーは非力なので重い物に対して無力など）。石化回避の際に、レバーをガチャガチャさせるのもセービングスロー判定(注2)を連

注1：D&D®（ダンジョンズ&ドラゴンズ）＝地下迷宮と竜
注2：セービングスロー判定＝TRPG版のルール。キャラクターが魔法や毒などを受けた場合、どの程度ダメージを受けたかを決めるために行うダイス判定のこと。

想させてくれ楽しい。

## 探索と役割分担
## 新しい方向性の提示

さらに今作の特徴である4人同時プレイを前提とした入力関係も巧みである。特に今作から魔法やアイテムの増加に伴い導入されたリングシステムは特筆すべきものだ。リングシステムと言うと他のゲームなどでも使われているが、こちらの方がゲームのテンポを崩すことなく使うことができる。それは攻撃ボタンがキャンセル（リングウィンドウを閉じる）を兼ねるなど、激しい動作を要求されるアクションゲームの中でも使い勝手が良く、出し入れにわずらわしさを感じることがない点からも伺える（間違って出してしまった時パニックになるというのは君が悪い）。選択キャラによって宝箱のアイテムに違いがあったり、乱入やコンティニューによりキャラクター間に極端なレベル差が出ることのないように配慮された、最低レベルの保証ともいえる初期経験点なども多人数向けの設定といえる（ただし、エルフやドワーフのレベルはD&D®を継承しているためMAXレベルが低くなっている）。レベルUPにおいても、ただ敵を倒して経験値を得るのではなく、TRPG版通りアイテムや財宝による経験点の方に比重をおき、モンスターを倒すだけの短絡思考でない、冒険と発見を楽しむものになっている（それでもパワープレイ重視でクリアすることも可能となっており、間口の広さを感じさせ好感が持てる）。このことにより、一度クリアしたらハイ終わりというものではなく、アーケードゲームとして何度でも遊べるものとなっている。そしてカプコンオリジナルのストーリーとキャラクターでありながらも、その世界観はAD&D®の小説「ドラゴンランス戦記」（注3）を思わせる。一方で、キャラクターの設定などカプコンデザインチームによるアメコミ的な感覚を残しつつも日本ナイズされたラインの調和など、細部に至るまで作り込みが細かい。

ただ残念なことに、仲間内で人数がそろわないと（2人以上）他人と遊ぶことを遠慮してしまう日本人にはなかなか4人フルでパーティープレイを遊ぶ機会が乏しいこと。また、クリアするのにアーケードとしては長時間のプレイを要し、伝説のアイテム・武器の取得などをよほど巧くあきらめない限り1コインクリアが難しく、けっこうな100円玉を必要とするため、途中でプレイをやめてしまう人が大半であることなど、前作・今作と今一つブレイクすることができないのが惜しくてならない（海外では、TPRGやカードゲームが大ブームになるところからもパーティースタイルはごく自然であり、D&D®の認知度が高いことからも、ヒットするのではないかと思われる。日本人もすごろく以外に、ボードゲームなども楽しんでほしい）。

カプコン版D&D®は、探索をメインに据えた横スクロールアクションゲームの新しい方向性の提示であると共に、システム及びプレイスタイルの移植でTPRG版D&D®のファンを唸らせる、リアルタイムなアクションRPGともいえる優れたキャラクターゲームとなっている。ダンジョンはゲームセンターの中にある。




グラフィックや世界観など原作の雰囲気が漂う。

注3：AD&D®の小説「ドラゴンランス戦記」＝D&D®の上級者版TRPGである「アドバンスド・ダンジョンズ&ドラゴンズ」のルールや世界観を元にして書かれたファンタジー小説。日本語版は富士見書房から発売。

◆プロフィール
岡元建三（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画、最近はゲームでの造形でも活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。今は、宇宙人と悪魔の制作に追われる毎日。丁度この号が出る頃にSMHの3号が発売されている。

**参考作品**
D&D® タワー オブ ドゥーム〔ACG〕
メーカー：カプコン／機種：アーケード／
発売年度：'94年
カプコン版D&D®の第一作。TRPGのシステムの継承や、4人同時プレイによる役割分担の面白さはすでに盛り込まれていた。

D&D® シャドー オーバー ミスタラ〔ACG〕
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'96年

# 無限の可能性は格闘ゲームを変えることが出来たのか？

「ストリートファイターＺＥＲＯ２」の最大の特徴である「オリジナルコンボシステム」に、対戦格闘ゲームの理想と現実を見た。

生駒竜浩

## ＺＥＲＯから始まる新たな時代

時代設定を「ストリートファイターII」（以下ストII）以前に持ってきた「ストリートファイターＺＥＲＯ」（以下ＺＥＲＯ）。元祖「ストリートファイター」からアドン・バーディ、「ファイナルファイト」からガイ・ソドムの参戦は、正にカプコンワールドといった感じで昔からのファンにはたまらないシチュエーションとなっている。

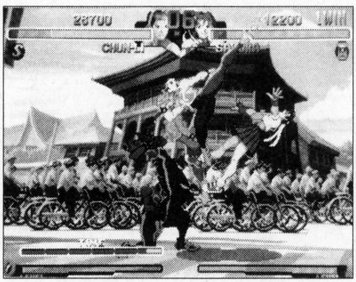
また「ＺＥＲＯ」は、コマンドの簡略化（溜め系必殺技の減少）や通常技の遠近の違いを無くすなどのシンプルな操作系を用いることで、初心者でも気軽にプレイできるように作られている。

とっつき易いシステムにしながらも、スーパーコンボゲージ（以下ＳＣＧ）を３レベルまで溜められるようにし、レベルによってスーパーコンボの使い方も違ってくるといった戦略性を持たせたり、ＳＣＧを１レベル使ってガードキャンセルができる『ゼロカウンター』（相手から一方的に攻め続けられることの回避）、決められた通常技を目押しでつなぐ『ゼロコンボ』といった新システムを導入し、ゲームに深みを持たすことも忘れていない。

システム面から見ても「ＺＥＲＯ」は「ストII」という殻を破り、新しい方向性に挑戦した作品になっていた。

## シリーズ８作目そのゲームシステム

「ＺＥＲＯ」の隠しキャラを最初から使用できるようにし、新たに５人のキャラを加えた（とは言っても、本当の意味での新キャラは『さくら』のみであるが）、「ストリートファイターＺＥＲＯ２」（以下ＺＥＲＯ２）は、シリーズ最高の18キャラが闘う。

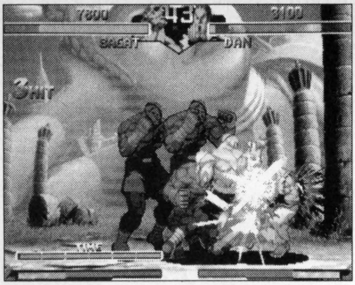


あらゆる技を組み合わせることができるＯＣ。

前作で賛否両論あったゼロコンボ以外のシステムをすべて引き継ぎ、新たに「オリジナルコンボシステム」(以下ＯＣ)を追加している。

このＯＣが今回最大のウリとなっていて、ＳＣＧが１レベル以上ある時に使用すると、ＳＣＧがタイムゲージ（ＳＣＧの長さに比例したもの）に変わり、そのタイムゲージが０になるまで相手に好きな技をたたき込む事ができるのだ。そして、この時間内は溜め技がほぼ溜め無しで出せるので、ソニックブーム等の連射も可能となる。

このＯＣの利点は、通常では不可能な技と技とがつながるという点にある。具体的に書くと、通常技→通常技（前作のゼロコンボとは違ったもので、大パンチを連打するだけでも連続技になる）や、必殺技→必殺技（波動拳連打、波動拳→昇竜拳など）がつながるということ。当然と言えば当然だが、通常技よりも必殺技の方がダメージは大きい。また、ＯＣの時は特




挑発するダンに、容赦ない攻撃を加えるサガット。

定の技が相手を空中に浮かす技となる。実はこれが重要で、浮かせた相手にはお手玉するように空中でのコンボが可能なのだ。OCを発動（地上でも空中でも可）すると一瞬の無敵状態があるので、相手の技をスカして技を入れることができ、対戦での「待ち」崩しにも使える。

これらの点から見て、このOCは他のプレイヤーと違う連続技を考える（自分で作り出すことができる）、また使う度に違ったものになる楽しみがあり、プレイヤー一人一人の個性が対戦中如実に表れる。最近、行き詰まってきた感のある対戦格闘ゲームにあって、OCは連続技の面で新たな可能性を見いだしてくれたと言えるだろう。

## せっかく無限の可能性があるのに…。

だが、実際ゲーム中にOCを使用した時、いくつか気になる点がある。まず、その動きの速さ。入力開始と共にキャラが尋常でないスピードで前進していき（この時、相手キャラを飛び越しても、お構いなしに画面端まで進んでいく）、タイムゲージがこれまたみるみる減っていく。よほど格闘ゲームをやり込んだプレイヤーでない限り、そのスピードについていけず「レバーをグルグル回しながらボタンを連打する」といった状態になってしまう。あまり遅いとゲームの流れ自体が止まってしまい場がしらけてしまうが、もう少し入力のスピードは遅くして、プレイヤーが考えながらコマンドを入れられるようにして欲しかった。

次に気になるのがボタン連打。先に記したように、どんな技でもつながる、通常技は必殺技よりダメージが抑えられているとはいえ、タイム内に必殺技↓必殺技が5ヒットするのに対し、大パンチ連打が20ヒットもすればダメージ的には変わらなくなってしまう。また、空中コンボの途中で相手を落としてつながらなくなることを考えれば、安定して大ダメージを与えられる通常技連打が実に有効であると言える。例えば春麗に関しては、大キック連打から百裂脚で体力を8割方奪うことが可能。やっている方はお手軽で大ダメージのため楽しいだろう。しかし、やられた方から見て、これほど腹の立つ攻撃はない。最近の勝利至上主義の対戦ゲームにおいて、なにもリスクを負ってまで別の連続技を使うというプレイヤーはあまりいないだろう。したがって、春麗の使用するOCは、大キック↓百裂脚のみとなり、他のOCはまったく必要としなくなってしまう。結局、連打技が有利である以上、OCを工夫してまで使用する意味が無くなってしまう。

せっかく連続技の無限の可能性を秘めているOCなのだが、こういった「お手軽連続技」が有効であるために、街の対戦台でも本当に「オリジナルコンボ」を楽しんでいる人はほんの僅かしかいないのが現実であり寂しい限りである。

しかし、いくら連打が強いからといって、それしか使わないのはプレイヤー側にも問題はある。相手の挑発に対し、待ってましたとばかりに攻撃する心にゆとりのないプレイヤーが多すぎる。挑発には挑発で返す、ぐらいの遊び心を持ってもらいたい。

もし次回作を「ZERO2」の路線で発売するのであれば、このOCのシステムをさらに練り込んで、我々プレイヤーに考える楽しみを与えて欲しいものである。

◆プロフィール
生駒竜浩（いこま・たつひろ）
1971年生まれ。「ゲイングランド」と「無限の住人」をこよなく愛する気ままなバイク乗り。現在の荒んだ対戦格闘ゲーム界に喝を入れるべく日夜「ダン」で乱入して回る。好きな食べ物は「びわ」。

**関連作品**
ストリートファイター［格闘ACG］
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'87年
1対1の対戦格闘ゲームの草分け的作品。ボタンを押す強さで技の威力が決まる圧力センサーボタンが印象的だった。

ストリートファイターZERO2［格闘ACG］
メーカー：カプコン／機種：アーケード／発売年度：'96年

CHAOS SEED 風水回廊記

## カオスシード
～風水回廊記～

ソフト批評スペシャル

# カオスシード開発者インタビュー

**アクション・RPG・シミュレーションの要素をバランス良く配合し、ゲーム的に長くじっくり遊べる、非常に好感が持てる作品だ。この作品を作られたスタッフの方に、ご意見を聞いてみた。**

**Q1** カオスシードをお作りになられたきっかけは？

始めに「自分が作ったダンジョンの中に、勇者が挑んで来るゲーム」という発想があって、そこから発展していった物がカオスシードです。もちろん、人が作らない新しい物を作りたいって考えはありました。

**Q2** 風水学を取り入れられたのはなぜですか？

世界観が中国と言うのは、企画者が単に中国好きだったって事です。それに香港返還を控えて中国ブームが来る！　と勝手な予想を立てたのもあります。チャイニーズ文化と言えばやっぱり道教、道教と言えば仙人、そういう訳で、主人公は仙人なんです。そこから、仙人がダンジョンを作るんだから、当然風水を考えるだろうなって考えて風水を持ってきました。

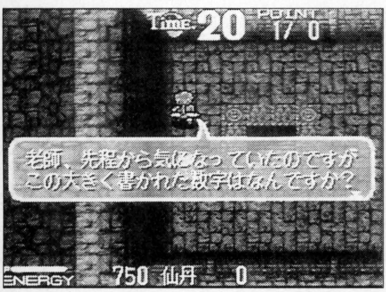
風水の他にも奇門遁甲、五行なんかもシステムに取り入れました。

もちろんカオスシードで使用されている風水はオリジナルのシステムで、本物の地理風水学とは、似ても似つかない物ですけど…。

ただ五行も風水もなるべく、元の意味を壊さない様に取り入れています。

**Q3** 最も苦労された点はどこですか？

ダンジョンを作るシーンとか部屋を作るウィンドウ（風水盤）とかSFX（スペシャル・エフェクト）上では、新しい試みが多く、参考にするものが無かったんで大変でした。でも、作っていて面白いゲームになるまで時間がかかった所が、一番苦労した所です。




ゲームシステムを理解させてくれるレクチャーモード。

**Q4** 最もこだわられた点はどこですか？

もちろん全部です。すべての要素が上手くミックスされて初めて完成するゲームだったので、ゲームの隅々までこだわって作ったつもりです。

**Q5** ストーリー面で苦労された点、また、お好きなエピソードはどれですか？

RPGでは世界を救うため魔王を倒すってストーリーが多いん



　イラスト／船戸明里



愛らしいプレイヤーサポートキャラの仙獣たち。

で、たまには違ったストーリーで遊んで欲しかったんです。だから、カオスの主人公はちょっと間抜けな見習い仙人なんです。その主人公が、いろんな世界でいろんな事を経験して、少しずつ成長する。途中、パラレルワールドに飛ばされる話なんかも出て来ますが、それも主人公のわがままが招いた、因果応報という個人的な話なんです。

小さな話を作りたかったんですが、マルチシナリオ、マルチエンディングみたいな事をやっちゃったんで、作るのは死ぬほど大変でした。後から、やるんじゃなかった、と思いました。

主人公とヒロインが一緒に行動する、最後の仙窟ってシナリオがあるんです。そのシナリオでの主人公やヒロインたちの会話が、なんか間抜けで一番好きなんです。肉まんをばらまいたりするシーンとか特に好きです。

**Q6** カオスシードに対するユーザーの意見の中で、印象深かった意見はなんですか？

風水と聞いて家相を占うゲームかと思ったってユーザーがいました。

**Q7** グラフィック面ばかりに力を入れる作品が多い中、カオスシードは実にゲーム内容が優れた遊べる作品だと思います。制作者の方々は、今後RPG、ひいてはゲームソフトはどうあるべきとお考えですか？

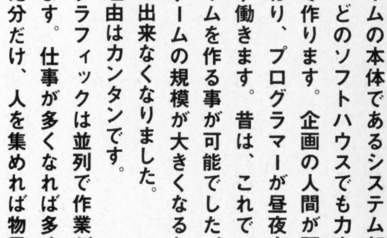
RPGを含めゲームを売るには、ユーザーの購買意欲をそそる画面を制作しなければなりません。それが出来ないゲームは売れません。だから、ソフトハウスはグラフィックに力をそそぎます。ゲームの本体であるシステム部分も、どのソフトハウスでも力を入れて作ります。企画の人間が頭をひねり、プログラマーが昼夜を問わず働きます。昔は、これでいいゲームを作る事が可能でした。でもゲームの規模が大きくなるとそれが出来なくなりました。

理由はカンタンです。

グラフィックは並列で作業が出来ます。仕事が多くなれば多くなった分だけ、人を集めれば物量のフォローは出来るからです。しかし、プログラマーは作業の性格上、並列では効率的ではありません（もちろん例外はある）。その上、新しいシステムを作るとか、新しい表現方法を作ろうとすると、その負担はプログラマーに行く事が多いのです。そして、ゲームに深みを持たせるのはプログラマーさんにかかっているのです。

締め切りが来ます。ここで「ぐおおおー」と皆が思います（会社によっては一部の人）。

こんな環境じゃあ、新システムとか新しいゲーム性を見つけるなんてとても出来ません。だからグラフィック重視になるのは仕方ないと思います。



シナリオ、キャラのセリフ回しも抜群。

ゲームの在り方については、ゲームをさせる事を目的にしたゲーム。作った人間が楽しめるゲーム。これが原点だと思います。今後の展開は、まったく分かりません。

**Q8** ゲーム批評読者に対してメッセージをお願いします。

ゲーム批評の読者には、ぜひ自分で行動して何かを作って欲しい。物を作ると、それまでとは違う批評眼を持てるようになります（ゲーム批評に投稿するとか）。

（回答：カオスシード開発スタッフ）

CHAOS SEED 風水回廊記

カオスシード
～風水回廊記～

ソフト批評スペシャル

# 自由度と完成度を兼ね備えた作品

**SFC晩期にひっそりと発売された「カオスシード」は、地味ながらもキラリと光るゲーム性を持っていた。**

――巴かずみ――

## オリジナルダンジョンをデザインする面白さ

『カオスシード』は、自分でダンジョンを設計し、運営していくゲームだ。仙窟（せんくつ）と呼ばれるダンジョンを掘り進んで部屋をつくり、機能させて必要なものを生産する。補助として、仙獣（せんじゅう／動物型の生き物）を召喚して仕事を命じ、侵入者を撃退する。最終的には生産したエネルギーを使い、死に瀕した大地を回復させることが主人公の目的となる。

ダンジョンを自作する「ダンジョン・メイキングシステム」と並んで、この作品の大きな特色となっているのが「風水システム」。風水とは、方位・色・五行の属性（木火土金水）などをある法則で配置することにより、環境のなかに潜む力を倍加（または抑制）させるための術である。風水で用いられる要素をゲーム用にアレンジした独自のパワーアップ・ルールを使い、地の利を活かした最強の布陣を敷く。有効な風水の組み合わせを研究して部屋に強力な攻撃機能をつけたり、通路に罠を仕掛けたりする。仙窟を強化していくのはとても楽しい。

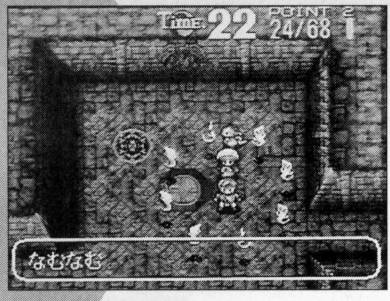
さらに『カオスシード』では、複数のゲームジャンルが混合していて、プレイ感覚がかなり斬新だ。割合は、「アクション4：シミュレーション3：RPG2：アドベンチャー1」といったところか。戦闘部分がアクションRPG、仙窟育成部分がシミュレーション、行動選択肢を選ぶことで物語が分岐するところはアドベンチャーになる。

アクションの難易度は高く、油断したら負ける。相手の行動パターンを見切り、間合いをはかって攻撃をしかけるアクションの基本がしっかりつくられている。ボス戦では、ギリギリ勝てるか勝てないかという手ごたえを感じさせる。キャラクター動作も表情豊かで、特にネズミやドラゴンなどの仙獣たちは、キーホルダーにしたくなるほど、かわいらしい。

今までのRPGでは、すでに出来上がっているダンジョン内を戦って歩くだけだった。その視点を逆転させて、プレイヤーに「場所をつくる楽しみ」をも与えたダンジョン・メイキングシステムは、RPGの面白さの新境地を開く、画期的な試みといえよう。新システムを上手く機能させたうえで、アクションとシミュレーションという性質の異なるジャンルを違和感なく調和させ、まとめあげた力量には感心させられてしまう。

## ストーリーの裏に流れるメッセージ

行動のしかたによって結末が変化するマルチシナリオ・マルチエンディングを採用しており、ひとつの筋が終了するごとにエンディングを迎える。マルチシナリオはこの作品にじつに適した形式で、ゲームシステムをじっくり堪能し、かつ、ストーリーの微妙な変化を味わえる一石二鳥の役割を果たしている。容量の関係からか、同じ背景グラフィックを何度も使い回しているが、最小限のパーツで最




仙術と呼ばれる魔法攻撃も多彩。

大限の効果をあげる、上手い使いかたをしている。フォローとして、イベントと曲による演出で変化をつけ、単調さを打ち消す工夫をしているのも評価できるポイントだ。

――まず荒地を切り拓いて耕し、土地質に合った作物の種をまき、肥料をやってセッセと育て、わいてくる害虫を駆除し、収穫したものを将来のために費やす――仙窟はほとんど、農作業に似ている。

この作品が、他の勧善懲悪ものRPGと雰囲気を異にするのは、勇者に倒される悪者側の立場に、主人公が立たされてしまう点にもある。人間たちは勝手な理由で仙窟に侵入してきては部屋を破壊し、仙獣を殺す。抗戦している味方の仙獣の、断末魔の叫び。自分の畑にずかずかと踏み込まれ、苦労して育てた作物をグチャグチャに潰されたときのような憤りをおぼえる。「大地を蘇らせるために、こっちは苦労してるんだ。邪魔するんじゃない！」と、真剣に怒鳴りたくなる。主人公の想いが、実感できる。テーマを声高に叫ぶ押しつけがましさがないので、いっそう感情移入しやすい。

マルチストーリーによって、様々なメッセージが伝わってくる。敵の姿は、私たち自身の愚かしさを映しだす反射鏡でもある。満足を知らぬ悪欲が過去、どれだけ多くの幸せを壊してきたか。もつれた誤解が、どれだけ悲劇を生んできたか。何が正しいのか。どうすることが本当はよかったのか。自分が絶対に正義だといいきれるのか……。

幾種類ものエンディングを目にするうち、自然と考えさせられる。どんな悪役でも、彼らなりの事情があって行動しているのだ、と。

ゲームシステムだけでなくシナリオも、繰り返しのプレイに飽きのこない出来だ。今度はどんな展開になるのか楽しみになる。プレイのたびに違った何かを発見でき、新鮮さを失わないゲームデザインは、まったくたいしたものである。

## 動と知 両方を楽しめるゲーム

アクション部分はレベルアップや装備の充実でカバーできるが、それでもアクションが苦手な人には厳しい闘いもある。アクションとシミュレーションの両方をある程度こなせなければ、途中で挫折しそうになるかもしれない。画面上のキャラクター数が多くなると処理落ちするし、戦闘状況が把握しづらくなる。攻略本がなければ発見が難しい分岐条件もある。

しかし、そういった大変さを乗り越えようと思わせる魅力を、本作は備えている。システムがよく練り込まれていて、非常に奥が深い。操作しやすいコマンド体系、複雑なルールを噛みくだいて少しずつ理解させる姿勢など、ツボを心得た作りだ。

また、地質の初期状態が毎回変わるので、同じ仙窟はひとつも出来ない。攻略法は手持ちの情報を応用して、プレイヤーがそのつど自分で編みだしていくのだ。こうした自由度の高さが、このゲームの面白さの源であろう。自由度と完成度を兼ね備えた一本に仕上がっている。

優れたシステムは、いつまでも古びることなく長持ちする。何度遊んでも、楽しめる。『カオスシード』は、それだけの味を持った作品だといえる。

◆プロフィール
巴かずみ（ともえ・かずみ）
1968年生まれ。ゲームソフトのレビューを書くことを生涯の仕事とする。好きな飲み物は紅茶（ミルクティが一番）。

**関連作品**

エストポリス伝記Ⅱ［RPG］
メーカー：タイトー／機種：スーパーファミコン／価格／¥9,800／発売日：'95年2月24日
モンスターを育てて共に戦闘したり、アクションパズル的要素を含んだ、カオスシードの前身とも思えるＲＰＧ。タイトーのＳＦＣのＲＰＧは密かに遊べるものが多い。

カオスシード［RPG］
メーカー：タイトー／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800／発売日：'96年3月15日

# 破格の読者コーナー

# NEW 読者あっての本ですから

## 華がないから中味で勝負！

○4ページ読者コーナーの第2回。担当の松井です。そして…。
◎アシスタントのわりには偉そうな古庄でーす。
○早速ですが、こんなお手紙が届きました。

★読者コーナーが新しくなったのはいいんだけど、男2人っていうのはキツイ。アシスタントは女の子にして欲しい。
（埼玉県　PSY）

○この意見に対して、どういった考えをお持ちですか？（松）
◎俺は俺が持っている実力を20パーセント発揮する！　それだけだ！（古）

○というわけで、当コーナーの男2人体制は続きます。どうもすいません。（松）

★発売予定日が明記されている！なんて画期的！（熊本県　散蓮坂）

○よくぞ気づいてくれました。（松）
◎「発売予定日をはっきりしやがれー！」というハガキはたくさん来たのに、明記したことについての反応はほんの少し。人の心ってこんなもんだよな（泣）。（古）

★SFC版「海腹川背」「クロックタワー」のゲームソフト批評をしてほしいです。
（大阪府　あるあるアルル）

◎「海腹川背」は3号、「クロックタワー」は6号でそれぞれソフト批評してるぞ。読みたい人は、本屋さんでバックナンバーを注文するといいっスよ。（古）

★ずっと前から気になっていたんですけど、読者コーナーはどんな風にして書いているのですか？男2人でテープに向かって語り合ったりしてるのですか？
（新潟県　S．Sato）

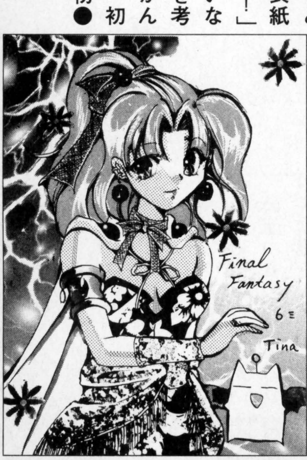
◎読者の夢を壊さないためにも、どうやって書いているかは秘密にしておこう！（古）
○夢…ですか？（松）

★人間、欲が出るとだめですね。「表紙テレカが欲しい！」なんてことを思いながらネタ（？）を考えても、何も浮かんできませんもの。初心に戻らねば…初●会でも開くか!?
（大阪府　平新一）

○欲望に負けず、これからも投稿お願いします。（松）

★ところどころ読めない漢字があるので、難しい漢字だけでも振りがなをつけてほしい。
（広島県　栗尾岳）

◎ちなみに俺の名前は「ふるしょう」と読むっス。（古）
○誰も聞いてませんよ。（松）




（京都府　卯月めい）　ティナへの愛情が感じられます。うーん、すごい。（松）



# ★ゲーム批評にもの申す

○このコーナーは、ゲーム批評に対するご意見や反論を受け付けるコーナーです。今回は、かなりの反響を呼んだ前号の緊急特集へのご意見を中心に構成しています。

★スクウェアが何を考え、何をしようとしているのか興味深く読ませてもらった。「エネミーゼロ」がなぜサターンで発売されるのかも、飯野氏の記事を見てようやく分かった。しかし、ここで問題になるのは、なぜゲーム業界のみなさんは我々ユーザーのことをこれっぽっちも考えてくれないのか、ということだ！　金を払うのはユーザーだし、割を食うのもいつも我々ユーザーだ。いい加減にしてほしい。（埼玉県　榎田剛士）




（東京都　華月法里）
俺はロウルートで人生の十字架を背負うぜ！（古）

○どんな業種でも、エンドユーザーを顧みない企業は衰えていくと言われます。ゲーム業界の一連の動きが、ユーザーの意思とは無関係なところで動いていることに不信感を抱いた人は多いでしょう。そういったユーザーの憤りや疑問を、代わってゲーム業界に訴えられるような存在になるのが、ゲーム批評の使命だと思います。まだまだ力不足ですが、出来る限り努力していきます。（松）

★あの記事は、あまりにも言いすぎだと思います。確かに、引き抜きは他メーカーに迷惑がかかることかも知れないが、会社で決めたことを、ユーザーが批評することはできないと思う。ＰＳ参入、コンビニ流通も、あくまで会社で決めたことなのに。ＦＦⅦは面白いんだよ。グラフィックがきれいだから。（兵庫県　ペク）

★「覆面座談会」は、どこかの週刊誌の悪口大会みたいな感じがするので、やらない方がいいと思う。（埼玉県　フェレット）

★スクウェア側のインタビュー等がないのは、不公平のように感じる。（大阪府　テナシャスバイオ）

○この意見について、斎藤編集長に聞いてみました。

『特集を組むにあたっては、もちろんスクウェアに取材を申し込みました。しかし、「協力する代わりとして記事を全ページ確認させて欲しい。その上で記事を直せないのは困る」との返答だったので、私ども編集部は協議の結果、スクウェアの協力は断念いたしました。そのため、反省すべき点もある記事となってしまいました。今後は、対象となる両者の意見をバランス良く載せ、公正な批評に努めたいと思います』（斎藤）

★この本は創刊号から読んでいますが、ワープの飯野氏の影響を受けてか、ＰＳに対して過剰に批判的な印象を受けます。特定のメーカーに対して反感を持っている人の書いた記事を載せることは、ゲームの質を批評する雑誌にとって、公正な立場を確立するという点でマイナスではないでしょうか。（愛知県　なし）

○私どもは、公正な立場を第一としています。特定のハードメーカーを優遇したり非難することはありません。ＳＥＣに批判的なのではなく、疑問を投げかけているのです。もちろん疑問を感じれば、任天堂にもセガにも公正な立場で意見を伺うつもりです。もしも、「これは公正ではない！」という意見がございましたら、遠慮なく編集部までお寄せ下さい。（松）

**お知らせ**

**投稿ゲーム批評**

**「読者あっての本ですから…」**

ゲーム批評の読者投稿をまとめた「アツイ」特別編を企画中!!　ユーザーのゲームが好きだからこその「メーカーに伝えたい」「言いたい」気持ちを大募集!!　ハガキや手紙でどんどん送って来て欲しい!!

**今夏発行予定**（のびました。ごめんなさい）

次のページも読者コーナー

## ★アンケートの狭間から

○読者アンケートによって構成されるこのコーナー。今回は「本誌以外でよく読む雑誌名」のランキングです。集計の都合上、ゲーム誌限定のランキングです。（松）

◎あまりにもタイトルが多かったからなぁ。妙な雑誌が結構あったぞ。「私のアンティーク」「公務員試験受験ジャーナル」「薔薇族」「ビザールマガジン」……。（古）

○「ビザールマガジン」って、普通の書店には置いてない、かなり危ない本ですよね。（松）

◎長く着てると窒息死するような服着てるおネーさんがたくさん載ってる…。すごいっス。（古）

○某出版社の「日本イカイカ雑誌」という本の中に、ゲーム批評が取り上げられてました。（松）

◎この本に載ってる他の雑誌がまた凄い。「こけし手帖」「月刊住職」「百姓天国」……。中でも圧巻なのが「養豚界」。飼い主に向かって養豚を褒める時は「かわいい」ではなく「おいしそう」って褒めるらしいぞ！（古）



（神奈川県　碧井清夜）
フェリシアのしっぽに抱かれて眠りたいっス！（古）

**本誌以外でよく読む雑誌名（ゲーム誌限定）**
（8号アンケートより）

| | |
|---|---|
| 1 | 週刊ファミ通 |
| 2 | セガサターンマガジン |
| 3 | ゲーメスト |
| 4 | 電撃王 |
| 5 | サターンFAN |
| 6 | じゅげむ |
| 7 | 電撃プレイステーション |
| 8 | ハイパープレイステーション |
| 9 | ファミリーコンピュータMagazine |
| 10 | ザ・プレイステーション |

## 読者ランク帝国

前回はSFCの大作RPGが上位を独占したランキングですが、今回は軒並みランクダウン。そしてあのドラクエⅥから首位の座を奪ったのは、PSの「鉄拳2」でした。高い移植レベルもさることながら、ゲーム中にコマンドが確認できたり、練習モードの充実などは、実にユーザーフレンドリーで評価できますね。

「パンツァードラグーン　ツヴァイ」「バイオハザード」といった32ビット機の性能を活かした品質の高いソフトが上位に進出してきたことにも注目。「バイオハザード」は、1位をとってもおかしくない出来映えです。ユーザーフレンドリーの面からいえば、「ツヴァイ」の方が上ですかね。

6位以下、SS用ソフトが多くランクインする中、なぜか10位にSFCの「テイルズ オブ ファンタジア」が入っているところが面白い。「ガングリフォン」は、もっと上位でもおかしくないでしょう。そして、PSの「ポリスノーツ」「カルネージハート」が渋くしぶとくランクインしてます。

**最近面白かったゲームソフト**
（8号アンケートより）

| 順位 | ソフト名 | ハード |
|---|---|---|
| 1 | 鉄拳2 | PS |
| 2 | ドラゴンクエストⅥ | SFC |
| 3 | パンツァードラグーン　ツヴァイ | SS |
| 4 | バイオハザード | PS |
| 5 | タクティクスオウガ | SFC |
| 6 | ヴァンパイアハンター | SS |
| 7 | 風来のシレン | SFC |
| 8 | ドラゴンフォース | SS |
| 9 | 真・女神転生デビルサマナー | SS |
| 10 | テイルズオブファンタジア | SFC |
| 11 | バーチャファイター2 | SS |
| 12 | ガングリフォン | SS |
| 13 | ときめきメモリアル | PS/SFC |
| 14 | ポリスノーツ | PS |
| 15 | カルネージハート | PS |

# ★女性ゲーマー救国戦線会議

◎ここは、女性ゲーマーならではのご意見やゲーム観を取り上げるコーナー。担当は、2万円サターンを買った古庄でーす（嬉しい）。

★「女性ゲーマー救国戦線会議」は、なくした方がいいと思います。つまらないのに、女だからって甘やかして載せたって、まともなゲーマーは育たないと思います。面白い投書を、老若男女関係なくとりあげればいいんですよ。

（清瀬市　伊藤多歌子）

★読者に主婦が多いって本当ですか？　仲間がいるなんて嬉しいです。男とか女とかでなく、いいものはいい！　って言いたいです。

（愛知県　FE）

◎開幕からいろんな意見が寄せられ、早くも熱気を帯びた当コーナー。この男・古庄が、熱いハートで皆様のご意見を受けとめるぜ！（古）

★DQⅣのために徹夜、欠勤。退職後は大きなお腹でゲームざんまいの日々。授乳しながらロマサガ。子供はしゃべるより先に名前入力が出来るようになった…。プレステ購入を渋る夫を説き伏せようと画策中。だめなら子供を預けてパートに行こうとまで考えるしょーもない母親でごめん。

（千葉県　沢田先生最高）

◎お子様の胎教、情操教育には、ぜひゲーム批評を活用して下さい！　めざせ、ゲーム界の「たまひよクラブ」！（古）

★思い起こせば小1の時、「ミッキーマウスのゲームウォッチ」からすべては始まりました。ファミコンで最初にハマッたのは「マリオブラザーズ」です。そして、RPGのキッカケは「ドラクエ」！　なにしろRPGというものの存在すら知らなかったので、何もかもが驚きでした。まるで、昔の人が初めてラジオやテレビを見た時のような、たぶんそんな驚きでした。

（大阪府　中植智恵子）

★一番最初は中学生のとき、ゲームウォッチの「ファイアー」でした。とても面白かったので、同じシリーズの「マンホール」も購入しました。

（東京都　みるく）

◎告白すると、ゲームを始めるきっかけになったのは、ゲームウォッチの「パラシュート」です。多くの女性ゲーマがゲームウォッチから入ったことに驚きっス。「きっかけゲーム」はまだまだ募集中なので、よろしくっ！（古）

★私はといえば、ある友人が不治の病になりまして、その友人は病ゆえか大変なプロゲーマーでした。彼女が最初に貸してくれたのがゼルダ、そしてドラクエでした。その友人が、昨年亡くなり、ちょうどその時していたFCドラクエⅢを泣きながらやりました。私はもうゲームをやめる事はできないのです。友人の最後の手紙が「早くクロノをやりたい」という病院からの手紙だったんですから…。害があるとか言われますけど、病人の彼女をホントに救っていたのですよ、ゲームは。長くなりましたが、ゲームは人類を救っているのだと言いたかったのです。

（大阪府　U・H）

◎「ゲームは単なる遊び」と言われますが、時には人の心を癒したりもします。U・Hさんのご友人は、ゲームをプレイしている時、とても幸せだったと思います。ゲームをプレイする人すべてが幸せでいられるようになればいいですね。……いきなり真面目になってごめんなさい。（古）

## 百円道場

硬派Tinhat

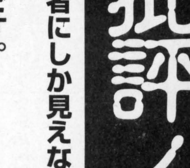



次は「読者による批評」です。

# 読者ニヨル批評ノページ

**読者だから見えることがあるし、読者にしか見えないこともある。**
**だから「読者ニヨル批評」なのです。**
**今回も読者の新鮮な批評がいっぱいです。**

**第八回**



今回の選者・松井　真

毎回違う選者が担当することになった当コーナー。今回は、ネコ好きSTG好き人間椅子好き四字熟語好きマクド好き忍者好きの松井が担当します。よろしく。

## 「風来のシレン」に見るサブキャラの存在感

「風来のシレン」を前作と比べた場合の一番の違いとしては、主人公の旅に直接関わる人が増えたことです。

RPGのサブキャラは通常、主人公の仲間、敵、その他の人々、に分けられますが、たいていの場合はその他の人々はゲーム内で扱いの軽い存在となっています。「シレン」においても、その傾向が見られますが、数は少ないながらもガイバラや盗賊番など、主人公と異質な価値観に基づく強い個性がそれを補っています。ところが、その一方で旅に加わる人々は、必ずしも狙い通りの効果を発揮していないと思います。

ペケジは時代劇に定番のコメディリリーフですが、そうしたキャラのおとぼけぶりは、主人公が強いという安心感があってこそ引き立つのであり、旅を生活の場とし、飢えて倒れればすべてを失うシレンには荷の重い存在となっています。




東京都　竜華めぐり

もしこれがトルネコが主人公の時ならば印象が違っていたでしょう。トルネコにとってダンジョン潜りは目的ではなく手段であり、武器屋の親父という現実的な設定にとってダンジョン潜りという手段の非現実性が強められており、その結果、死が現実的なものとして意識されないキャラだからです。

うがった見方をすれば、「トルネコの冒険」は『悪妻と安定はしているが漠然とした未来におびえる中年親父の見た孤独な夢』ともとれます。その夢の中なら自己否定的な鏡としてペケジの入り込む余地は十分あったでしょう。

その他、お竜や座頭けちは途中でシレンとの強さが逆転することによって、プレイヤーが感情移入する上での混乱を引き起こし、旅が進むにつれて存在感が薄れています。例えばお竜なら、シレンに恋愛感情を告白するようなエピソードを入れれば、強さが逆転してもその存在感を持続させることができたでしょう。

新しい取り組みのすべてが上手くいっている訳ではないですが、前作を千回遊んだ人でも十分遊べることは確かです。「シレン」と「トルネコ」を比較して、どちらが良い悪いといった声がないのがその証拠でしょう。

（愛媛県　小塩秀明）



## キャラクター性ではなくゲーム性の追求

「シレン」の魅力は、小塩さんが言われた通り、何度でも遊べるゲーム性です。幾多の試練

**不思議のダンジョン2 風来のシレン [RPG]**　メーカー：チュンソフト／機種：スーパーファミコン／価格：¥11,800／発売日：'95年12月1日

を乗り越え、目的を達成することに、このゲームの面白さが潜んでいると思うのです。
　あくまでゲーム性を重視した「シレン」は、キャラクターを記号に置き換え、ストーリーをあえて希薄にして、プレイヤーにただ目的を達成することを目指すように作られていると考えられます。ゲームとして何度も遊べるのは、シンプルなゲームシステムを中心に据えたからで、たとえキャラクターが真っ白でも、遊んで楽しいゲーム。それが「シレン」のコンセプトではないでしょうか。

## 本物の「侍」が登場する格闘ゲームが欲しい

「侍魂」シリーズは、第一作目から律儀に遊んでいるので、僭越ながら私も意見を述べたい。
　そもそも、侍という存在は何なのか。このゲームのキャラたちは、そのほとんどは「剣士」であり「格闘家」であるとしか思えない。また、ゲームの中の侍の描かれ方は、「時代劇を思い切りパロディ化した」者たちという印象を受ける。いったい、侍魂というゲームは、どういう方向性やコンセプトで生まれ、ターゲットはどんなゲーマーなのだろう？
　一対一で向かい合い、時間表示と体力が画面上方にあり、飛び道具を撃って突進技で突っ込んで投げで吸い込む。これくらいの要素があれば、そのゲームは格闘ものと見なされる。そのキャラに武器を持たせて「侍でござい」なんて、どう考えてもおかしいよ。なんで、もっと冒険をしないのだろう？「侍」というものを中心に据えようというところで、私はかなりの「冒険」を感じるのだが、そこからが問題だ。どこにでもあるような必殺技。「侍」を感じさせない「投げ」という慣例化した要素。小足払い連打。戦法の基本は、跳ばせて落とす。はっきり言って、つまらんよ。
　最新作「斬紅郎無双剣」では、再び冒険心を感じ取れた。しかし、コマンド投げが結局のところ斬撃よりも使用頻度が高く、かつ強力というバランスになっていた。思い切って、投げは完全になくしたほうがいい。小足払いも。剣聖が標準で、ガードはコマンドか回数制限をつける。体力ゲージもなし。うむ、ここまでやりゃあ、誰の目にも新しいゲームとして映るはずだ。また、キャラクターも全員入れ替えのほうがいいのでは。
　外伝の形でもいいから、上記のようなシステムで、キャラも皆「侍」というゲームを作ってほしい。それから、我々ユーザーも、メーカーの冒険を理解した上で、ゲームの評価をしなくてはならないと思う。

（茨城県　栗原郷志）



## 新しいスタイルの格闘ゲームには冒険が必要

確かに今の対戦格闘ゲームは、どれも似たような内容ばかりで、煮詰まり気味です。こういった現状を打破するためには、栗原さんが言われたような「冒険」が、メーカーに必要でしょう。
　しかし、プレイヤー同士が闘う対戦ゲームにおいては、まともに遊べるだけのバランスが取れている上で「冒険」が許されると思うのです。無闇な冒険は、プレイヤーを戸惑わせるだけでしょう。
　ちなみに、「侍魂」には、もっと忍者が出てほしいです。

## 格闘ゲームを僕はこう捉えてみた

ゲームを考える場合、ルールを考えることが重要です。ゲームのルールの部分だけを考えると、はたして格闘ゲームとはどのようなゲームに見えてくるのでしょう。
　格闘ゲームの操作は、上がジャンプ、下がしゃがみ、左右で動いて、敵と反対側に入れるとガード、




長野県　トーア・カマタ


サムライスピリッツ
斬紅郎無双剣【格闘ACG】
メーカー：SNK／機種：アーケード／発売年度：'95年




大阪府　八尋

あとはパンチとキックがそれぞれに対応した攻撃をする。と、ここまでが操作と言えるレベルです。わりと感覚に素直な操作体系になっています。

では、操作と言えないレベルはと言えば、いわゆるコマンドというやつです。この特徴は、出る技と実際に入力するレバー・ボタンが、あんまり関係ないことです。右＋下＋右下と入れてパンチを押すと、どうして主人公が「昇龍拳」と叫びながら拳を振り上げジャンプするのか。レバーの動きと、上に昇っていく動きとは、なんの関連性もありません。それが「コマンド」と言われるゆえんであり、「入力」という言葉を使う理由でしょう。格闘ゲームは、このコマンドを熟知したうえでプレイしなくてはならない、非常にプレイヤーに対する要求が高いのです。

格闘ゲームとは縁のない人から見れば、「超能力」と言っても過言ではないほどの特殊技能でしょう。ほとんど反射的に出てくる、脳内で技を思念するのと直結した腕の動きは、名人芸ではなく、むしろ「超能力」と言うべきです。

格闘ゲームでは、各キャラクターに数カ所、当たり判定が設定されています。この当たり判定は、ある座標を中心とした円になっていまして、ここに相手の攻撃判定（これも攻撃判定の座標を中心とした円）が当たると、攻撃がヒットします。各キャラに「当たり玉」があって、そこに相手の「攻撃玉」がぶつかると、ダメージをくらってしまうわけです。

この「当たり玉」「攻撃玉」は、各キャラの手足に張り付けられていて、入力されるコマンドにしたがって、めまぐるしいスピードで動き回ります。連動して動く「当たり玉」と「攻撃玉」、これを上手く動かして相手の「攻撃玉」をよけ、相手の「当たり玉」を狙っていく。

実は、格闘ゲームというのは、ビー玉遊びやビリヤードのようなゲームなのです。表示されるキャラは、ただ目安として画面に出てくるだけで、プレイヤーが何に一生懸命になるかといえば、「当たり玉」と「攻撃玉」をいかにして有利な位置に転がすか。この微妙な玉の軌道での競り合いに、全神経を集中するのです。物理法則を無視して転がる「当たり玉」「攻撃玉」、これこそが格闘ゲームの本質なのです。

レバーとボタンから入力される「超能力」で、「当たり玉」「攻撃玉」を転がす玉突き遊び。格闘ゲームとはそんなゲームなのかもしれません。

（横浜市　小泉雄士）

## 様々な視点からゲームを見つめると

面白いゲーム観ですね。普段、なにげなくプレイしているゲームも、考え方ひとつで、まったく違うものに見えてきます。

それにしても、最近の格闘ゲームのコマンドは、複雑ですね。もう少し簡単にできないのでしょうか？　このままコマンド入力がどんどん難しくなっていけば、本当に超能力でも使わないとできなくなりそうですね。みんなでプレイだ「マインドシーカー」。

## これが真のキャラクター批評だ！

「アニメチックなイラスト付きのキャラ批評」みたいなページが、最近のゲーム誌に多いと思いませんか？　キャラクター性を重んじるのが悪いとは思いませんが、「いおりんカッコいい〜♡」「オスカー様ラブラブ〜♡」と言ってるだけのコーナーを「批評」と称された日にゃあ、ラルフとクラーク

# 破格の読者コーナー

ですわな（「怒り」という落語家のようなギャグです）。

というわけで、真の意味での「キャラクター批評」を目指しつつ、読者投稿ページから、いずれは連載ページへと昇格させていただきゲーム批評のライターになり、就職難を乗り切ろうという野望の第一歩を踏ませていただきます。今回は「闘神伝2」。

さて、このゲームのキャラに言えるのは一言。「ひとつ曲がり角、ひとつも間違えず、まっすぐにレッツゴー」である（なんじゃそりゃ）。エイジ、まっすぐに硬派。カイン、まっすぐに軟派。ソフィア、まっすぐにタカビー。カオス、まっすぐにイロモノ……。つまらねえぞ！ キャラクター作りがそのまんますぎる！ 人間ってもっとフクザツなんじゃないのかい？

まあゲームに限らず、最近のマンガ、アニメなんかもそうなんだけど、どうもキャラクターがストレートすぎんだよなあ……。

「ゲゲゲの鬼太郎」に、ねずみ男というキャラクターがいる。欲張りで、金に目がくらんで悪者妖怪の味方になり、いつも鬼太郎の邪魔をする。でも最後に鬼太郎が妖怪をやっつけてしまうと、へーコラして鬼太郎の側に戻ってくる。ホントにどうしようもないヤツ。でもなぜか憎めない。今、こういうキャラクターっていなくなったねえ。

人気の高いイラストレーターやアニメーターを起用するのもいいでしょう。だけど、キャラクターという言葉は性格という意味もある。やっぱ人間、顔やスタイルじゃない！ ハートだよハート！ 「まっすぐ」じゃ、人間としての厚みがなくなっちゃうと思う。もっともっとひねくれて欲しい。その方が絶対人気出るって！ 「ワールドヒーローズ」を見てみろよ。人気があるのは、ジャンヌやフウマ、ラスプーチンにマッドマンといったひねくれキャラ。ドラゴン、シュラ、J・カーン、マッスルパワーのような特徴のないまっすぐキャラは、まるで人気ないじゃん！

少なくとも、「どんなキャラ？」と聞かれて一言で説明できるようなキャラはやめにしていただきたいもんですわ、ハイ。

（山形県　江振豪人）




埼玉県　みや



## 魅力のあるキャラクターってなんだろう？

たしかに、最近のキャラクターは、存在感が薄いように思われます（特に格闘ゲーム）。さらに、どこかで見たことあるような…？ と思わせるようなキャラクターも結構います。

でも一方で、「ときめきメモリアル」「アンジェリーク」といった作品のキャラたちは、実にしっかりと作られていて、多くのファンのハートを掴んでいます。

ゲームの方向性にもよると思いますが、プレイしていて感情移入できるキャラクターが次々と生まれてくることを望みます。




北海道　P．P

**各コーナーへのお便り、投稿は**

〒104　東京都中央区新富
1-15-4アルファ新富ビル5F
（株）マイクロデザイン出版局
『隔月刊ゲーム批評』編集部
読者コーナー係まで

**次回締切は 6月末日です**

※次回「読者ニヨル批評ノページ」担当はあの小野さんです。そういえば今回、斎藤編集長が担当だったはず…。




# ひまわり地獄

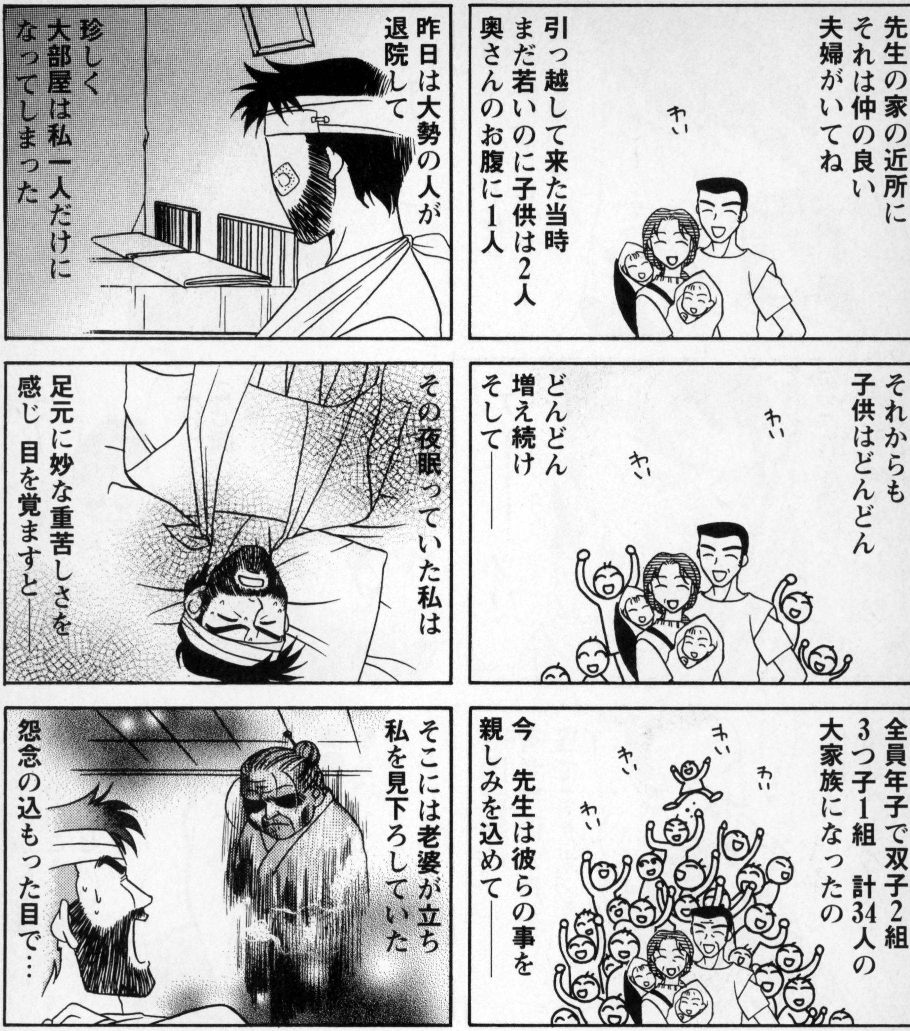
HIMAWARI JIGOKU

⑩

。 死ぬかも 。




林家志弦
SHIZURU HAYASIYA


先生の家の近所に
それは仲の良い
夫婦がいてね
引っ越して来た当時
まだ若いのに子供は2人
奥さんのお腹に1人
それからも
子供はどんどん
どんどん
増え続け
そして——
全員年子で双子2組
3つ子1組 計34人の
大家族になったの
今 先生は彼らの事を
親しみを込めて——
『ドラゴンフォース家族』
と呼んでいるわ
はい じゃあ
教科書42P
開いて——
ざわ
ざわ
…おい
今の話授業と何か
関係あんのかな…
さあ…
昨日は大勢の人が
退院して
珍しく
大部屋は私一人だけに
なってしまった
その夜眠っていた私は
足元に妙な重苦しさを
感じ 目を覚ますと——
そこには老婆が立ち
私を見下ろしていた
怨念の込もった目で…
まさに
バーチャン・怨!!!
(バーチャロン)
あーそりゃ
先月亡くなった
山崎さんちの
おばあちゃん
だよ——
苦しんだ
からねー

# 企画屋ジョー



廊下を曲がって3番目のドア…
…これか…
よーし
こいつをこじ開けるぜ相棒
いやだ!!
だん!!
そんないかにも怪しいドアの向こうには絶対ゾンビがいるに決まってる!!!
部屋に入ったらすかさず喰らいつこうと待ちかまえているにちがいない!!!
あっ!来る!!
ゾンビがくるうううう!!
ピーポーピーポー
サツが来ちまったよ相棒
ばっ!
歴史もののSLGは中高生の層にはイマイチ受けが悪いな…
どうにかならないかしらね…
リサーチ
ケーーーッ!!
それなら声優だケーッ
戦国武将に有名声優の声を当てるケーッ
ノブリンでエす♥
エヘ♥
信長は椎名へきるだケーッ
誰だあれ
ケー
うちの新入社員の播磨王くんよ
ああもうホラハリマさんチョコレート!
クビにした方がいいな


…しかしまあ
格闘 格闘と
近頃の若者は
荒んどる
ぽか
ぽかぽか
たまには交友
することも知らねば
ならん
そんなゲームは
ないもんかのう
（あいさつ）
→↗↑→＋P
※あいさつから
名刺交換の
連鎖あり
ども
や
これは
ごていねいに
（握手）
↑↖←↙↓←＋KK
※バックダッシュで
握手避け＋Pで
握手弾く
パワーゲージ0で
相手がひざまずく
おもしろい!!!
おもしろいよそれ
おじいちゃん――!!!
わくわく
マジそれ
企画通るって!
人類皆兄弟
といってなー
いー天気
じゃのう

# 『ゲーム批評』の編集方針

**ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。**
**数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、**
**ゲームソフトを公正に表現することが難しい状況にあります。**
**私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を**
**以下のように定めました。**

- 広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。
- ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。
- 批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といったやりかたではなく、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。
- 批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。
- 批評は、主観に負うものなので、ひとりよがりになりがちだが、広い視野を持ちその作品の状況を把握し行う努力をする。
- 批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。
- 評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

**上記の指針のすべてを完璧に実現するには、**
**私たちは力不足かもしれません。**
**しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、**
**私たちは努力しています。**
**そのための『ゲーム批評』なのです。**

**ゲーム批評編集部**

# バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

## 申込方法

1. 本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2. 郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3. 〒104　東京都中央区新富2－4－5
NK新富ビル7F
(株)マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

## ―ご注意―

- 送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝400円、4冊＝450円
- 通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。
- 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

### <創刊号> '94 9月発行 760円（税込）




■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」

### <Vol.2> '94 12月発行 760円（税込）




■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94
アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2
「Hゲームの罪と罰」

### <Vol.3> '95 4月発行 760円（税込）




■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

### <Vol.4> '95 7月発行 760円（税込）




■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!! シミュレーションゲーム」

### <Vol.5> '95 9月発行 760円（税込）




■特集1
「新世代ゲームの葛藤」
●アーク ザ ラッドは『新世代RPG』の扉を開けたのか　ほか
■特集2
「ゲームの批評とは何か」

### <Vol.6> '95 11月発行 760円（税込）




■特集1
「衝撃、キャラクターゲーム」
●魔法騎士レイアース　キャラクターゲームにおける新しい道標　ほか
■特集2
「裏ソフトの『濃密』な生態」

### <Vol.7> '96 1月発行 760円（税込）




■特集1
「RPGの本質とは何か」
●ドラゴンクエストVI　RPG最高峰の説得力　ほか
■特集2
「決着！？　サターンvsPS」

### <Vol.8> '96 3月発行 760円（税込）




■特集1
「スクウェア幻想の真実」
●FFVIIPS参入の衝撃！　ほか
■特集2
「今が旬の制作者たち」

## ゲーム批評Vol.8号プレゼント当選者発表！！

**デビルサマナー金子一馬氏サイン入りカレンダー（3名）**
宮崎県　寺岡正貴
沖縄県　比嘉令子
福島県　服部里美

**バーチャロンポスター（3名）**
栃木県　亀田雅之
滋賀県　青木顕太郎
山口県　藤本耕平

**太陽のしっぽ飯田和敏氏イラスト・サイン入りカレンダー（3名）**
東京都　山根恵一郎
神奈川県　松浦大輔
東京都　奥平隆子

**パンツァードラグーンツヴァイ製品（3名）**
福島県　吉田博之
神奈川県　西川夕紀子
滋賀県　富福総司

**フラッシュセガサターン（3名）**
岡山県　山地　晋
東京都　小野かおり
東京都　中村恵一

**パンツァードラグーンツヴァイパンフレット（5名）**
横浜市　三宅勇希
大阪市　三野克佳
北海道　岩崎健治
石川県　堀田航二
静岡県　小倉　実

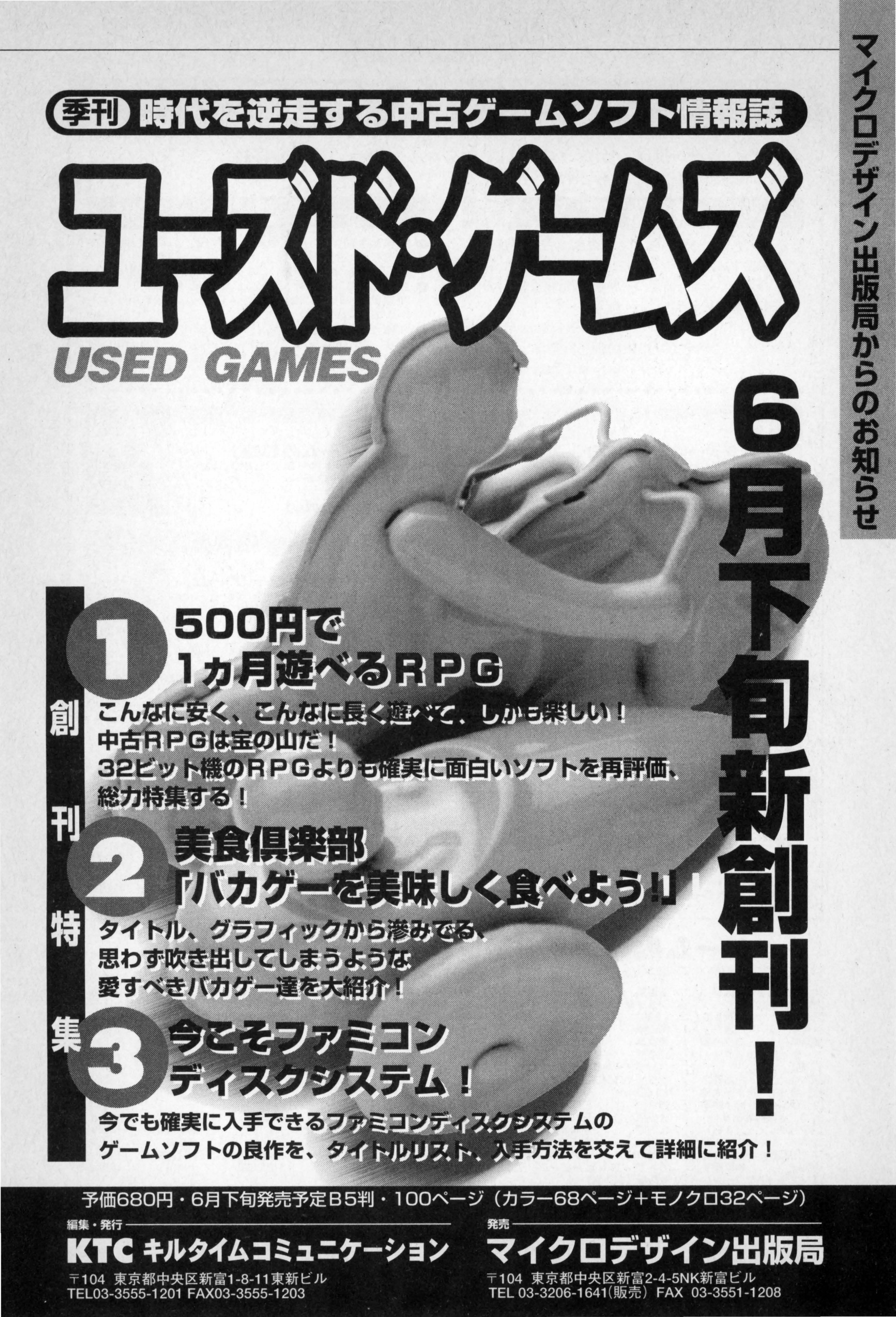
**ガーディアンヒーローズセル画（各1名）**
1　神奈川県　北原千絵
2　滋賀県　岡村めぐみ
3　東京都　岡本仁志
4　長野県　長崎利直
5　川崎市　倉橋賢治
6　埼玉県　長谷川貴広
7　福井県　和久浩之
8　富山県　樋口亜由美
9　北海道　向井弘明
10　岡山県　原　武司
11　福島県　大島吏永
12　愛知県　福田光恵
13　大阪府　坂口友紀
14　神奈川県　小島順一
15　神奈川県　尾沢　誠

**編集部特製うーちゃん福袋（1名）**
大阪府　尾崎晶人

**ゲーム批評Vol.8表紙テレフォンカード（30名）**
北海道　阿部　毅
秋田県　原田勝彦
宮城県　唐沢久夫
　小山大輔
岐阜県　太田正之
福井県　嶋崎敏之
栃木県　亀田雅之
茨城県　神田　隆
　松本佳奈
神奈川県　岡本奈保美
東京都　北川広美
　丹波沙都子
　八巻利亞
　松尾修治
　仕藤亜己
　内原桂子
埼玉県　小鮒芳行
　笹川拓也
千葉県　戸澤宣彦
　香取　仁
愛知県　柴田みき
京都府　山中善裕
佐賀県　山口和宏
広島県　宮崎久暁
　栗栖英通
香川県　野崎和行
鳥取県　高岸利介
兵庫県　西山未音
鹿児島県　上出美栄子
沖縄県　呉屋陽健

なお、当選品の発送は5月31日までに終了しております。未着の方は編集部にご連絡下さい。ただし'96年7月31日を過ぎてからのお申し出は無効となりますのでご注意下さい。

**お詫びと訂正**　前号において以下の誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させて頂きます。●p.8：「週刊ファミコン通信」→「週刊ファミ通」●p.128：仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉区本町通）→（青葉区木町通）


マイクロデザイン出版局からのお知らせ
季刊 時代を逆走する中古ゲームソフト情報誌
ユーズド・ゲームズ
USED GAMES
6月下旬新創刊！
創刊特集
1 500円で1ヵ月遊べるRPG
こんなに安く、こんなに長く遊べて、しかも楽しい！
中古RPGは宝の山だ！
32ビット機のRPGよりも確実に面白いソフトを再評価、
総力特集する！
2 美食倶楽部「バカゲーを美味しく食べよう！」
タイトル、グラフィックから滲みでる、
思わず吹き出してしまうような
愛すべきバカゲー達を大紹介！
3 今こそファミコンディスクシステム！
今でも確実に入手できるファミコンディスクシステムの
ゲームソフトの良作を、タイトルリスト、入手方法を交えて詳細に紹介！
予価680円・6月下旬発売予定B5判・100ページ（カラー68ページ+モノクロ32ページ）
編集・発行
KTC キルタイムコミュニケーション
〒104 東京都中央区新富1-8-11東新ビル
TEL03-3555-1201 FAX03-3555-1203
発売
マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5NK新富ビル
TEL 03-3206-1641(販売) FAX 03-3551-1208

ますます好調

# 季刊 パソコン批評

## Vol.3春号　発売中

A5判／p.132／定価880円（税込）

### 第一特集　インターネットに広がる矛盾

インターネットを理解しているか？／電話回線はなぜもたつくのか／繰り返される試行錯誤／情報を発信する価値はあるのか／ニュースグループというインターネット／どれだけ違う？！　アメリカの事情




### 第二特集　マックが天下をとれない理由

クリエイター必須とまでいわれるマックの越えられない壁とは？
徹底検証ＤＯＳ／Ｖとマッキントッシュ／マックの使いやすさとは？／
アップルに未来はあるのか／イメージ戦略は敗北したのか／ほか

### 第三特集　Windows95対応製品の実態

そろそろ出そろった95対応製品の実力を検証
ソフト＆ハード批評（昇華型プリンター／ＴＶキャプチャーボード　ほか）も好調

編集発行　マイクロデザイン出版局　〒104　東京都中央区新富2－4－5　NK新富ビル

---

新発売

# ポケットモンスターを遊びつくす本

## 遊びつくした者だけが知っているポケモンのすべてが満載!!

ゲームをクリアしてから真の戦いが始まる。
図鑑を完成させるための禁じられたテクニックとは？
あえて2つにわけたパッケージの謎とは。
誰にも負けない究極のパーティーを育てる。

ポケモンマスターになるための
トレーナー必読の書。いよいよ発売。

## 6月上旬発売予定！

Ａ６判／p.132／
３８０円（予価）

★赤の本、緑の本同時発売
★極秘袋とじデータ付

編集・発行　KTC キルタイムコミュニケーション　発売　マイクロデザイン出版局

---

## スタッフ募集のお知らせ

**マイクロデザインでは今、スタッフを募集しています。**
**興味のある方は、お気軽にご応募ください**

■勤務地：東京都中央区新富町　■配属：㈱マイクロデザイン出版局
■業務内容：「ゲーム批評」「パソコン批評」ほか雑誌編集スタッフ／出版営業／ソフトウェア開発
■募集形態：アルバイト（時給800円～1600円）／契約社員（月給15万円～30万円）／一般社員（当社規定による）
■勤務時間：9：30～18：00（出勤日数・時間は応相談）　■休日：完全週休2日制■資格：高校卒業以上・28歳位まで
■提出書類：①履歴書（顔写真付きで）　②職務経歴書（書式自由）　③志望動機（400字詰め原稿用紙3枚程度）
■締切：平成8年6月末までに下記住所まで郵送（早期到着分から優先）　■待遇：当社規定により、年齢、経験を加味
■選考：書類選考の上、面接日を通知致します　■応募先：〒104　東京都中央区新富1－15－4　アルファ新富ビル
㈱マイクロデザイン出版局　ゲーム批評 スタッフ募集係　（担当・斎藤）

●なお、応募書類はご返却できませんので、あらかじめご了承ください。

# EDITORS' ROOM

## 編集部から――

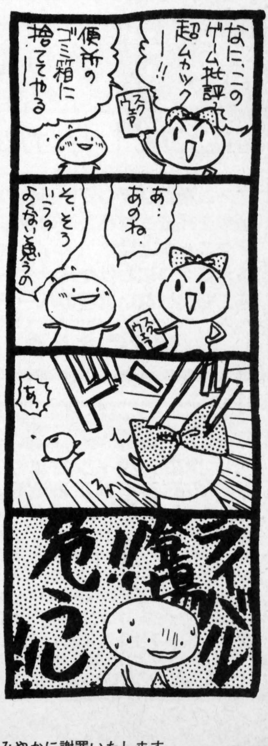
**新**編集長になりました。がんばります。ところで、今号からドワーフネズミを飼うことになりました。こいつは、とにかく小さい。大人だというのに体長は3㎝くらいです。動くと虫みたいで気持ち悪いんですけど、飛び出した極端に大きい目を見ていると、「これはまいった」とすべてゆるせそうな気がします。これを機に、極小動物収集家を目指してみようと思ってます。クリオネは物体Xみたいだからいやだけど…（頭がわれて共食いするらしい、ヒー）。（斎藤）

**新**副編集長になりました。がんばります。ところで、関東地方でもようやく「新スタートレック」第3シーズンの放映が始まりました。やはりデータ少佐の声は日本語吹き替えで聞きたいですよね。関西・東海地方では、すでに「ボエジャー」の放送が始まっているとか。先鋭的な深夜番組もいいですが、海外テレビ映画の深い人間ドラマも堪能したいものです。（小野）

**新**監督になりました。がんばります。ところで、12星座にへびつかい座が新しく加わるそうで。僕はうお座なんですが、今まで「うお座の人はこういう性格」というのに「うんうんなるほど」と納得してきたこれまでの人生って何？ さて、今聞いた話ですが、編集部の小野さんは編集部の流しの前で眠っていたことがあるそうです。さすがチャレンジャー。（古庄）

**新**軍曹になりました。がんばります。ところで、バイオハザードですが、あのCMソング風テーマ曲は世界観に合わないのでは？ 私個人のバイハザテーマ曲は、HRバンド「人間椅子」の『陰獣』『猟奇が街にやって来る』で決まり！ ちなみに「エネミー・ゼロ」のテーマは、同じく『エイズルコトナキシロモノ』で決定済みです。（松井）

**新**3年になりました。がんばります。ところで、GW突入直前に財布を紛失。ゾンビ状態に陥りました。最後の頼みのローゼンカバリーも私の苦境を救うには力不足だったようです。無人の東京沙漠で、編集長に借りた千円の重さをしみじみと味わう私でした。（松平）





隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.9
第3巻 第3号通巻第10号
1996年5月30日発行
定価760円（本体738円）

**STAFF**

| | |
|---|---|
| 発行人 | 武内静夫 |
| 編集人 | 小泉俊昭 |
| 編集長 | 斎藤亜弓 |
| 副編集長 | 小野憲史 |
| 編集部 | 古庄浩二 |
| | 松井　真 |
| | 松平しの |
| アートディレクション | 石井敏昭 |
| デザイン | 金子　健 |
| | 類家直人 |
| | 刑部一寛 |
| 販売営業 | 長谷川安次 |
| Special Thanks | brahman co,ltd. |

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富1-15-4
アルファ新富ビル5F
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688





Printed in Japan
ISBN4-944000-34-0


次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.10』は
7月31日発売予定

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

# 隔月刊 ゲーム批評 予告
## Vol.10 AUGUST

## 第1特集 なぜ彼らの姿は見えないのか。
# ゲームは誰が作っているのか

**ゲームはクリエイターが作るものだ。だが、未だに作品を作る制作者たちの顔は見えづらい。本来一番評価されて然るべき彼ら、クリエイターたち。彼らの素顔は？　そして、間接的にゲームを支える存在である広報、営業は？　企業は何を考えているのか？　その実情を探る。**

今、業界はどうなっているのか／ゲーム業界納得出来ない話／制作者「露出」を巡る様々な問題／下請け会社ベスト10徹底インタビュー／ヒット作品を生む制作者たちの本音　ほか

## 第2特集 一番本能に近いゲームたち。
# 徹底分析!!　シューティングゲーム（仮）

**シューティングゲームの醍醐味とは何か。撃って、壊す。非常にシンプルで感覚的なこのジャンル。単純であるがゆえ、冬の時代を迎えていたが、あえて今一度その魅力に迫る。**

「レイストーム」、タイトー、一連名作シリーズに見るドラマ性とゲーム性／アーケード「タイムクライシス」、「ガンブレード」ガンシューティングの快感の図式／「スペースハリアー」、ナムコ、コナミ、名作シューティングたち、軌跡の分析／「DOOM」から始まる3Dシューティングの進化と停滞／コンシューマへの移植問題／シューティング活用法、縦おきテレビは本当に壊れるのか　ほか

# 第3特集 通信メディア、ゲームにおける展望と弊害

**期待に応えるのかX－BAND、富士通ハビタットの可能性／通信端末としてのゲーム機の未来とその問題点／ニフティ、インターネット等パソコン通信にみるモラルと匿名性の問題　ほか。**

**ゲーム業界トピックス、ソフト批評**（太陽のしっぽ、ファイアーエムブレム聖戦の系譜、ソニック・ザ・ファイターズ（仮）　ほか）、**連載陣も絶好調。**

次回「隔月刊ゲーム批評」は

**7月31日 発売予定**

**年刊ゲーム批評 '96総集編　上半期**

本誌5号から7号までの内容を1冊にまとめたセレクト・コレクション。本誌の再録に加え、追跡記事・コラム・マンガなど書き下ろしページなども充実。半年間のゲーム業界の流れが一冊でわかる特別豪華本！　**6月下旬発行予定**

※予告内容は都合により変更になる場合がございます

ゲーム批評 1996 JUN

特集 胎動…アドベンチャー／制作者とユーザー、存在の示すもの

Vol.09

平成8年5月30日発行第3巻第3号通巻第10号 発行人：武内静夫 編集人：小泉俊昭 発行所：マイクロデザイン出版局 〒104東京都中央区新富2・4・5 TEL03・3206・1641（販売） FAX03・3551・1208

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、
広告をいれません。
（ゲーム批評編集部）



定価760円（本体738円）

ISBN4-944000-34-0 C2076 P760E

POST CARD




104-□□

東京都中央区新富1－15－4
アルファ新富ビル5F

# マイクロデザイン出版局

隔月刊 ゲーム批評 編集部 Vol.9アンケート係行

| フリガナ<br>氏名 | P.N. | | |
|---|---|---|---|
| | 職業 | 年齢<br>歳 | 性別<br>男・女 |
| 〒　住所 | | | |
| 本誌以外でよく読む雑誌名（複数可・以下同） | | | |
| 最近面白かったゲームソフト名 | | | |
| 買いたいと思うゲームソフト名 | | | |
| 特集でとりあげて欲しいテーマは？ | | | |
| ゲーム以外でいちばん興味のあることは？ | | | |

キリトリセン

面白かった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

つまらなかった記事を目次の番号で記入して下さい（3つまで）

どんな記事が読みたいですか？

この本を購入した理由

あなたがゲームを始めたきっかけは？

あなたが一番信頼しているメーカー及び信頼していないメーカーはどこですか？
理由も教えて下さい。

本書に対するご希望や気づいた点など、何でもけっこうですのでお書きください。

アンケートにお答えくださった方の中から抽選で３０名の方に、
今号の表紙イラストをデザインした、オリジナル・テレホンカードを差し上げます。

キリトリセン